MEGA HIRO

100% ACCIÓN

Nº 3
2,95

KERORO

VISITANTES EXTRATERRESTRES

NARUTO

BATALLA EN LA CASCADA

4 PÓSTERS

NO SÓLO ANIME

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

panini revistas

De Los Creadores De SHREK Y MADAGASCAR 2
CON LA VOZ DE: CAROLINA CEREZUELA
DREAMWORKS
MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS
¿Problema Alienígena? Solución Monstruosa.
DREAMWORKS SKG PRESENTA "MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS" MÚSICA DE HENRY JACKMAN HISTORIA DE ROB LETTERMAN & CONRAD VERNON GUIÓN DE MAYA FORBES & WALLY WOLODARSKY Y ROB LETTERMAN Y JONATHAN AIBEL & GLENN BERGER
PRODUCIDA POR LISA STEWART DIRIGIDA POR ROB LETTERMAN CONRAD VERNON
DREAMWORKS ANIMATION SKG
www.monstruoscontraalienigenas.es
PRODUCTORES JILL HOPPER LATIFA OUADOU
UN EVENTO MONSTRUOSO
INTRU 3D
EN CINES 3 DE ABRIL 2009
TAMBIÉN EN CINES ESPECIALES 3D
Y real D 3D Y IMAX 3D
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

MEGA HIRO

¡Bienvenido un mes más a ***Mega Hiro***, lector! Un mes en el que ***Dragon Ball*** es más protagonista que nunca con el estreno en cines de la película de imagen real basada en el inmortal anime de Akira Toriyama. No te pierdas el completo artículo que dedicamos este mes a la película... como tampoco te puedes perder el repaso que damos a nuestros títulos habituales: ***Naruto, Keroro, Bleach*** o ***One Piece***. Como no podía ser de otra forma, también dedicamos un artículo especial al maestro Toriyama, y la sección de videojuegos también viene repleta de novedades, con un montón de títulos muy interesantes a los que echarles el guante. ¿Y qué nos dices del contenido de la sección "No sólo anime", con las principales novedades de cine, DVD y un montón de noticias interesantes más? ¡Sí, este número de **Mega Hiro** no tiene desperdicio! ¡A ver si eres capaz de leértelo todo!

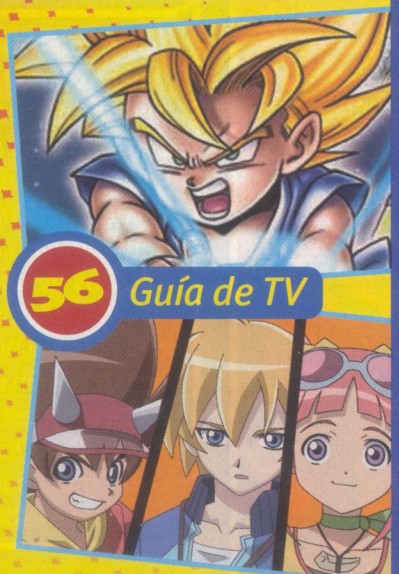
6 Dragon Ball Evolution ¡Llega la peli de imagen real!

8 Naruto Batalla en la Cascada Oculta

10 Keroro ¡Aparecen visitantes inesperados!

22 Akira Toriyama Conoce un poco mejor al maestro

27 Pósters



56 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 32

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Dragon Ball Evolution
¡Llega la peli de imagen real!

8 Naruto
Batalla en la Cascada Oculta

10 Keroro
Visitantes inesperados

12 Pokémon
Las mejores luchas de D&P (parte 2)

14 Bleach
Se descubre la verdad (parte 1)

15 One Piece
Los piratas navegan de nuevo

16 D.Gray-Man
El Conde Milenario

18 Bakugan
Masquerade, el Bakugan cazador

19 Dinosaur King
A la caza de dinosaurios (parte 4)

20 Anime DVD
Ranma 1/2, 5ª temporada
Caballeros del Zodíaco: Cygnus Box

22 Reportaje
Autores imprescindibles:
Akira Toriyama

24 Big in Japan
Hayate, mayordomo de combate

25 Ficha
Max Taylor

27 Superpósters
Dragon Quest: La prometida celestia
Naruto
Monstruos contra alienígenas
Dragon Ball Evolution

36 Videojuegos
Spectrobes: A las puertas de la galax
Eledees: The Adventures of Zero & K
Sonic y el Caballero Negro
Bleach: Dark Souls
Naruto: Clash of Ninja Revolution 2
Monstruos contra alienígenas
Blue Dragon Plus

39 Concuso
Los secretos de los Cinco Furiosos

41 Concurso
Learn Japanese

45 Concurso
Spectrobes: A las puertas de la galax

46 No sólo anime
Monstruos contra alienígenas
Personaje Mega Hiro del mes
Bazar
El calendario chino

54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

58 Próximo número y ganadores

BLUE DRAGON, GRAN ESTRENO EN CARTOON NETWORK

¡Atento a este mes de abril! Ya está aquí la serie de anime que promete ser el éxito del año. Cartoon Network estrena el día 14 *Blue Dragon*, una emocionante aventura llena de acción, humor y personajes increíbles diseñados por Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball* y diseñador habitual de los videojuegos de la saga *Dragon Quest*.

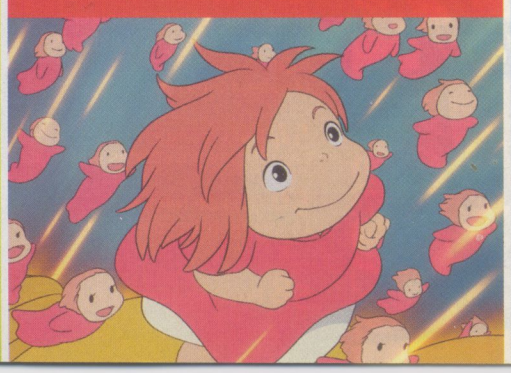
Poco después de que salga a la venta para Nintendo DS el videojuego *Blue Dragon Plus*, del que os hablamos en este mismo número, el canal de pago estrenará la primera temporada de la serie. En ella, Shu y sus amigos Jiro y Fluke se enfrentan a las fuerzas maléficas de Nene. Para enfrentarse al invasor cuentan con la mercenaria Zora y un ser llamado Marumaro, pero además poseen tres fieros dragones para vencer en una lucha que va a ser impresionante.

¡El mes que viene te presentaremos esta prometedora serie con una doble página muy especial, no te lo pierdas!

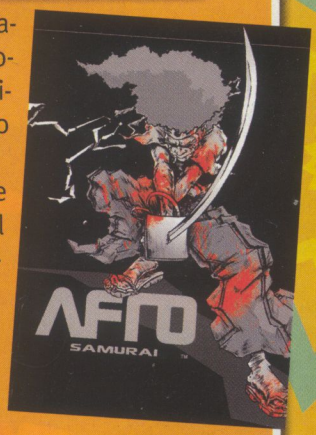
PONYO EN EL ACANTILADO LLEGA A ESPAÑA

Si no se produce ningún retraso, el 24 de abril Aurum estrenará en las salas de cine la última película de Ghibli. Fantasiosa y mágica, es una nueva oda del director Hayao Miyazaki a la amistad y el amor a la naturaleza.

La historia narra la amistad entre Sosuke, un niño de cinco años, y Ponyo, una chica pez. Ponyo se enfrenta a su padre y se marcha de casa para poder estar con Sosuke. Incluso desea convertirse en humana para poder estar con su amigo. Pero las cosas no son tan fáciles. Si Ponyo realmente quiere cumplir su deseo, tendrá que pasar una prueba. El equilibro del planeta se ha roto y las aguas empiezan a subir. Antes de que sea demasiado tarde, Ponyo deberá solucionar el lío. ¿Será capaz de convencer a su estricto padre para que le permita convertirse en humana?



PANINI EDITARÁ AFRO SAMURAI



Uno de los próximos lanzamientos de la línea manga de Panini Comics es esta obra publicada en una revista de aficionados y que dio el salto a la animación de forma sorpresiva. En Estados Unidos, sus personajes tienen voces como las de los actores Samuel L. Jackson o Ron Perlman.

Coincidiendo con el estreno de una adaptación al cine el pasado enero, y con el lanzamiento en España del videojuego del mismo nombre, Panini publicará la historia de Afro, un samurai con el pelo a lo afro que busca vengar el asesinato de su padre. Así, cae en una espiral de violencia para convertirse en El segundo, el único ser con permiso para enfrentarse al Primero, que gobierna el mundo con los poderes de un dios.

El manga sólo tiene dos tomos, a pesar de publicarse desde 1999. Aún faltan unos cuantos meses para su publicación, así que paciencia.

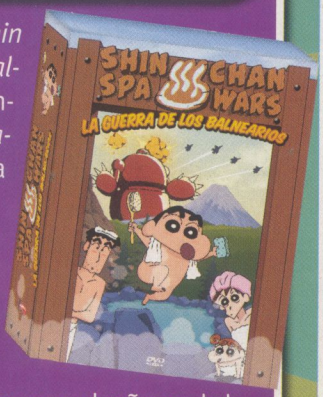
ABRIL, MES DE NOVEDADES EN ANIMAX

Hasta cuatro series estrenará el canal Animax en su parrilla durante el mes de abril. Las críticas hacia el canal por su poca variedad parece que han provocado un cambio de actitud en la cadena, que ha comenzado el año con un ánimo inmejorable.

Destaca el estreno en exclusiva de *Ultimate Muscle*, la secuela de *Musculman*, mítica serie que pudo verse en las autonómicas catalana y valenciana. El tiempo ha pasado y los hijos de aquellos luchadores de leyenda se enfrentan a nuevos peligros. Taro Muscleman lidera el grupo de guerreros, que cuenta con Terry the Kid (hijo de Terryman) y Kevin Mask (hijo de Robin de las Estrellas) como principales aliados.

Los otros estrenos son *Blood+* y *Ergo Proxy*, que ya se vieron en Buzz hace un tiempo, y la estadounidense *Samurai Girl*. Esperemos que la audiencia del canal responda positivamente a estas novedades.

EN ABRIL, SHIN CHAN LA LÍA EN UNOS BALNEARIOS



El 29 de abril saldrá a la venta *Shin chan Spa Wars: La guerra de los balnearios*. Un título que hace referencia a *Star Wars, la guerra de las galaxias*. ¡Y en cierto modo recuerda a esta mítica película!

Cuando la familia Nohara descubre que un manantial de aguas termales se halla justo en su casa, se ve metida en un problema. La Alianza de las Aguas y el imperio Yazume, cuyo líder es el malvado doctor Roña, luchan por adueñarse de la con el terremoto de Kasukabe de por medio! Esta nueva película protagonizada por Shin Chan aparecerá en una edición similar a las últimas películas, con dos discos, pero también habrá una edición limitada con varios regalos: un póster con el cartel del filme, cuatro postales y un llavero. ¡En el próximo *Mega Hiro* te lo contaremos todo con más detalle!

JETIX ESTRENA BATTLE DIMENSION

El 4 de abril es un día que debes marcar en tu calendario si *Pokémon* es una de tus series preferidas. El canal Jetix estrena en exclusiva *Pokémon Battle Dimension*. Se emitirá un doble episodio todos los sábados y domingos a las 10:15, ¡pero cuidado!, los días 9 y 10, que son festivos, también tendrás ración de Pikachu.

En estos nuevos capítulos, Ash y sus amigos siguen viajando por la región de Sinnoh. Mientras combaten en Gimnasios Pokémon y participan en Concursos Pokémon para conseguir medallas y lazos, conocen a nuevos amigos y rivales, a la par que se topan con Pokémon desconocidos. ¡Seguro que a más de uno acaban atrapándolo!

Los retos para Ash, Maya y Brock se multiplican en Jetix a partir del 4 de abril, no lo olvides. Que no se te escapen estos capítulos, ¡hazte con todos!

LA BANDA DE LUFFY NAVEGA EN TU WII

Si eres de los que todavía no se ha decidido a comprar una consola de nueva generación y tienes en *One Piece* tu serie preferida, parece que ya tienes el empujoncito que te faltaba. Atari va a lanzar las dos entregas de *One Piece: Ultimate Cruise* para Nintendo Wii. La primera lo hará en junio y la segunda en octubre, respetando la distancia de lanzamiento que también tuvo en Japón. Se trata de una misma historia dividida en dos "episodios".

En estos videojuegos, la banda de Luffy se encuentra con un pequeño demonio que les ofrece la posibilidad de obtener un tesoro increíble. De esa forma, la tripulación leva anclas en un pequeño archipiélago con islas muy diferentes entre sí. Mientras buscan pistas que les lleven hasta el tesoro y cumplen diversas misiones, tendrán que enfrentarse con sus ataques más característicos a multitud de viejos conocidos: Buggy el payaso, Wapol, el capitán Kuro, Don Krieg, el almirante Aokiji...

La diversión, la aventura y la acción están aseguradas con estas primeras incursiones de los piratas más queridos del anime en tu Wii. ¡Seguiremos de cerca ambos lanzamientos, no te preocupes!

¡ESTRENO EN CINES!

La esperada producción "made in Hollywood" del clásico del anime llega el 8 de abril a los cines de toda España. La versión de imagen real adapta libremente la historia de Goku y se centra en la saga de Piccolo. Acción trepidante, increíbles efectos especiales y una lucha a muerte por el futuro de la Tierra; eso ofrece este filme.

DRAGON BALL EVOLUTION

Goku, un chico especial

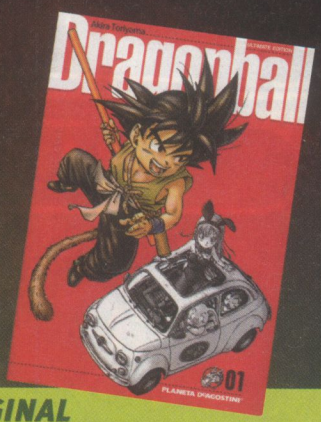
Apartados de la ciudad, en plena montaña, viven Son Goku y su abuelo Son Gohan. El anciano es un maestro de artes marciales que tuvo un pasado glorioso como luchador. Ha entrenado a Goku desde pequeño, consciente del gran potencial que tenía. Ahora que es un adolescente, Goku es un fabuloso luchador. Sin embargo, eso no es de mucha ayuda en el instituto. Como es tímido y apenas se relaciona con los demás, le consideran un tipo raro. Además, está enamorado de Chichi. Han sido amigos desde pequeños, pero ella pertenece a una familia acomodada y la ve como alguien inalcanzable. La vida de Goku da un giro inesperado el día que cumple 18 años: unas extrañas criaturas atacan a su abuelo y lo hieren de muerte.

ENCUENTRO *Goku conoce a Bulma...*

Una búsqueda doble

PICCOLO *Pretende conquistar el mundo.*

Antes de fallecer, Son Gohan le pide a su nieto que busque a un hombre, el maestro Roshi, y que impida que Piccolo se haga con el poder del planeta. Para ello, le da su regalo de cumpleaños, una esfera dorada con cuatro estrellas en su superficie, y le habla de las legendarias bolas de dragón. Si encuentra las siete esferas mágicas, podrá invocar al dios dragón, que le concederá un deseo. Goku inicia, pues, una doble búsqueda. Pronto da con el paradero del maestro Roshi, que siente el poder dormido de Goku y lo entrena a conciencia. Para las bolas de dragón deberá tener algo más de paciencia. Suerte que conoce a Bulma, una joven muy moderna que le ayuda a encontrarlas. Goku debe apresurarse, ya que Piccolo ha iniciado la gran batalla. El líder de los demonios extraterrestres cuenta con el apoyo de una experta luchadora llamada Mai. ¿Podrá Goku despertar su poder latente y devolver la paz al planeta?

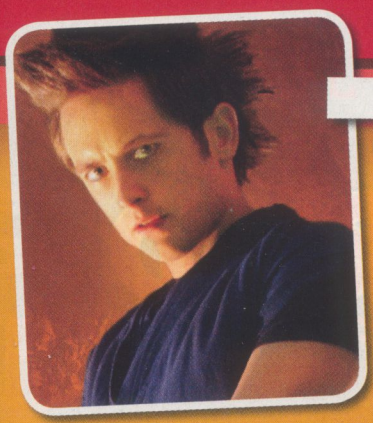


EL ORIGINAL

Dragon Ball (o *Bola de dragón*) es un manga creado por Akira Toriyama. Se publicó en las páginas de la revista japonesa *Shonen Jump* entre 1985 y 1995. La edición recopilatoria quedó compuesta de 42 tomos, que luego se redujeron a 34 en su edición de lujo. En España, Planeta ha publicado el manga en varias ediciones desde 1992 tanto en castellano como en catalán. En 2005 lanzó la edición definitiva.

PERSONAJES LOS BUENOS

SON GOKU



JUSTIN CHATWIN

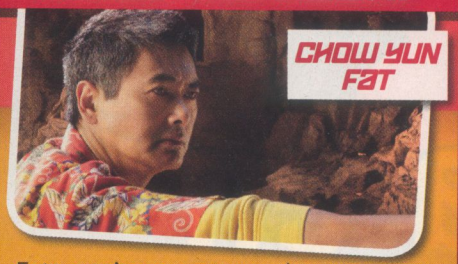
Callado, tranquilo y enemigo de los problemas, Goku es un adolescente con un talento natural para las artes marciales. Siempre ha estado enamorado de su amiga Chichi, pero conforme han ido creciendo poco a poco se han distanciado. Cuando Piccolo amenaza con someter a la raza humana, Goku le hace frente. Al entrenamiento que ha seguido desde pequeño se le une el aprendizaje con el maestro Roshi. Busca las bolas de dragón y posee la esfera de cuatro estrellas.

BULMA

EMMY ROSSUM

Una muchacha que conoce a Goku durante la búsqueda de las bolas de dragón. Es valiente y decidida, también impulsiva, por lo que a menudo se mete en situaciones de riesgo. Tiene un par de años más que Goku, es una experta en armas y además un genio. Ha inventado un radar que localiza las bolas de dragón, lo que facilita su recolección. Su familia poseía la esfera de cinco estrellas.

MAESTRO ROSHI



CHOW YUN FAT

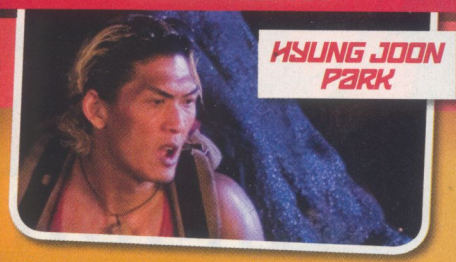
Este anciano maestro de artes marciales es una auténtica leyenda. Fue el guerrero más poderoso que había en el mundo cuando era joven. Es más fuerte incluso que Gohan. Su experiencia vital le ha dado amplios conocimientos y una visión casi filosófica de las cosas. Acoge a Goku cuando éste le visita. Conoce su talento y le somete a un entrenamiento que despierte toda su fuerza dormida.

CHICHI

JAMIE CHUNG

Desde pequeña ha sido amiga de Goku. Pertenece a una familia de casa rica y tal vez eso ha provocado que Goku y ella se fueran alejando. Es una muchacha hermosa y la chica más admirada del instituto. Ha aprendido artes marciales, de modo que puede enfrentarse a los problemas por sí misma. Apoya a Goku ciegamente y está enamorada de él.

YAMCHA



HYUNG JOON PARK

A primera vista, este chico no parece de fiar. Es burlón, solitario y tiene poco don de gentes. Conoce a Goku, Bulma y el maestro Roshi durante la búsqueda de las bolas de dragón. Aunque al principio da la sensación de ser malvado, pronto queda claro que es un aliado. Sabe cómo luchar y conduce un vehículo plagado de sorpresas. Le gusta Bulma, pero no sabe cómo tratar con una chica.

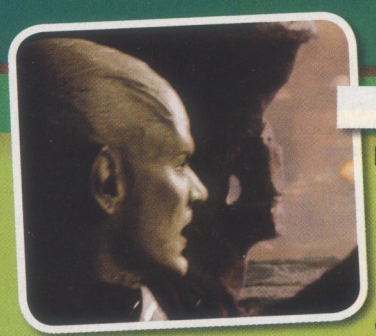
LOS MALOS

MAI

ERIKO TAMURA

Una mujer misteriosa y extremadamente astuta que posee un absoluto dominio de las artes marciales. Es la más fiel aliada de Piccolo, a quien ayuda en su lucha por hacerse con el control del planeta. Siempre viste de negro y posee habilidades extraordinarias. Haciendo uso de ellas, espía a Goku y sus compañeros para, más adelante, atacarlos. También se ocupa de la seguridad de Piccolo.

PICCOLO



JAMES MARSTERS

Pertenece a una poderosa raza de demonios extraterrestres. Dos mil años antes ya intentó someter la Tierra a su terror, pero entonces fracasó y acabó sellado. Ahora, tiene la oportunidad de liberar toda su fuerza aprovechando un eclipse y la magia de las bolas de dragón. Sabe mucho acerca de Goku, aunque no se conocían hasta entonces. Eso incluye una información que deja al muchacho sorprendido. Tiene grandes planes de futuro para Goku.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

Misión: Batalla en la cascada oculta

LLEGADOS *La misión parece haber terminado.*

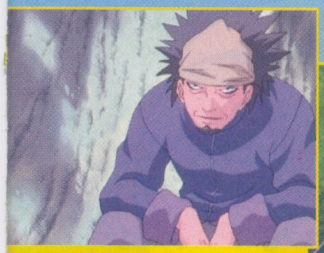
EXTRA *Ahora toca recoger basura.*

A continuación te contamos de qué va la primera OVA de *Naruto*, que en nuestro país ha emitido Animax. Una historia completa llena de acción y drama.

Los hechos de esta aventura transcurren en la Villa Oculta de la Cascada y se sitúa cronológicamente antes que la tercera temporada que ahora se emite en la tele. Naruto, Sakura y Sasuke todavía forman equipo y se encuentran junto a Kakashi en su primera misión de rango C. Deben traer de vuelta al ninja Shibuki a su pueblo, la Villa Oculta de la Cascada. Durante el viaje, descubren que Shibuki, que es el líder de esa villa, es un auténtico gallina. La misión concluye sin incidentes, pero cuando llegan al destino condenan a los tres chicos a limpiar el bosque de los alrededores. Al ver lo que se les viene encima, Kakashi regresa a toda deprisa a la Villa Oculta de la Hoja.

Poco después, asaltan la aldea. Los ladrones, uno de ellos el antiguo maestro de Shibuki, han puesto sus miras en la llamada "agua del líder". Se trata de agua mágica, que otorga a un ninja la multiplicación de su chakra por unos instantes. Sin embargo, tiene efectos secundarios nocivos. Ese ninja envejece algunos años, lo cual más de una vez le provoca la muerte. Shibuki es el guardián del agua y por eso Naruto, Sakura y Sasuke se ven obligados a protegerlo. Desgraciadamente tanto Sakura como Sasuke acaban pronto en manos de los enemigos y, una vez más, Naruto debe hacerse cargo de todo.

La OVA, de 40 minutos, dura igual que dos episodios de la serie y tiene una animación idéntica a ella, a diferencia de las películas. Por el momento se puede ver en Animax. ¿Llegará a Cuatro? ¿La veremos en DVD? Habrá que tener paciencia.



ASALTO *El antiguo maestro de Shibuki quiere el "agua del líder".*

ACCIÓN *Sasuke entra en acción.*

PROTECCIÓN *La misión está clara, ¡deben proteger a Shibuki!*

IDÍLICO *La Villa Oculta de la Cascada.*

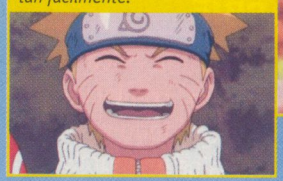
ATRAPADO *Sasuke no tiene escapatoria.*

AGUA DEL LÍDER *Tiene efectos secundarios fatales.*

DOLOR *Naruto acaba por los suelos.*

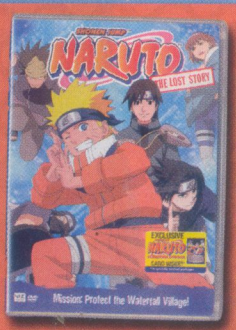
EQUIPO *Los "genin" se mantienen unidos.*

MULTIPLICACIÓN OCULTA DE CUERPO *Siempre es una buena opción.*



RISA *A Naruto no se le humilla tan fácilmente.*

¿Qué es un OVA?



OVA es la abreviación de Original Video Animation y significa que este anime no se ha producido ni para el cine ni para la tele, sino para su edición directa en el mercado doméstico en Japón. O sea, antes en VHS y ahora en DVD. Como estas historias sólo pueden verse mediante su compra, tienen un gran atractivo para los fans de la obra en cuestión.

¿QUÉ HAY A TU ALCANCE?

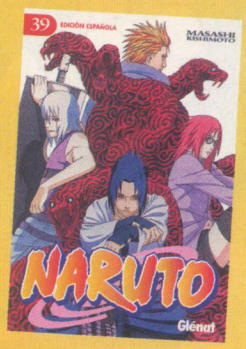
LA SERIE

Jetix emite las dos primeras temporadas, un total de 104 episodios. Por su parte, Animax programa la tercera temporada, capítulos 105 al 156.

DVD

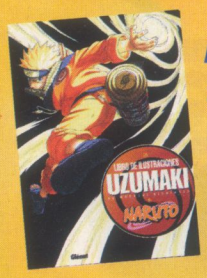
Panini Video ha editado 14 volúmenes con un total de 62 episodios. Posteriormente ha recopilado la primera temporada en dos cofres de 26 episodios cada uno.

EL MANGA



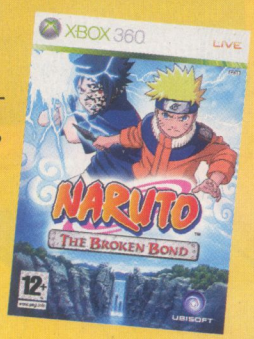
Ediciones Glénat lo publica desde hace varios años. La edición en español acumula 39 volúmenes y la edición en catalán, 33.

LIBRO DE ILUSTRACIONES



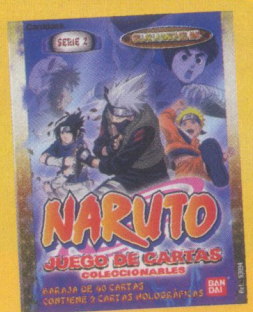
Uzumaki fue publicado por Glénat en el Salón del Manga de 2007. Recopila las mejores ilustraciones de la obra.

VIDEOJUEGOS



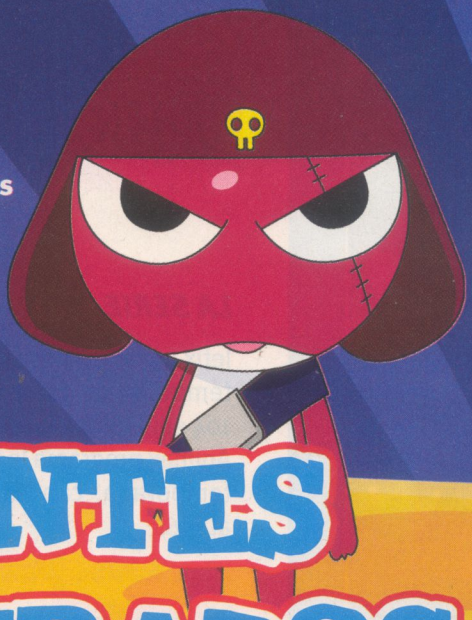
Han aparecido para todas las plataformas y presentan modo historia, peleas y misiones. ¡Vive las aventuras de Naruto y compañía en primera persona!

CARTAS



Bandai ha lanzado las cinco primeras series del juego de cartas coleccionables y sus respectivas ampliaciones.

A lo largo de los 129 capítulos emitidos de *Keroro* (en algunas autonómicas, más), han sido muchos los alienígenas, keronenses o no, que han visitado Pokopén. Vamos, ni que la Tierra fuera un planeta turístico para extraterrestres. Te recordamos cuáles han sido los diez aliens más interesantes.



VISITANTES INESPERADOS

10 Chiroro y Karara

Son dos hermanas keronenses que visitan de vez en cuando la Tierra. Su padre es el presidente de una de las empresas más importantes de Kerón. Jóvenes y traviesas, van a la Tierra sin permiso en varias ocasiones. ¡Y menuda lían estas dos pequeñajas!

Dasonu Maso

Una estrella musical intergaláctica. Resulta que es clavado a Dance Man, un popular cantante pokopense al que admira Natsumi. Destaca por su pelo a lo afro y su repertorio de música disco. Keroro trata de ganar dinero vendiendo entradas para sus conciertos.

9

8 Nyororo

Esta criatura alienígena se alimenta de humedad. Por eso es una raza enemiga de los keronenses, a los que ataca para absorber su humedad. Nyororo ha aparecido varias veces en la Tierra, generalmente para deshumedecer a un Keroro pasado de vueltas.

Rabbie

La hermana de Kogoro es una chica adorable. Quiere a su "hermanito" con locura y se esfuerza al máximo para que todo vaya bien. Acepta toda clase de trabajos temporales y es habitual verla vendiendo toda clase de productos en tiendas y puestos callejeros.

7 Taruru

Este renacuajo es amigo de Tamama y de Karara, junto con los que estudiaba. Admira al recluta, al que tiene como ejemplo. Incluso llega a visitar la Tierra para comprobar si es cierto que la invasión marcha bien. Tamama logra que vuelva a Kerón sin sospechar la verdad.

6

5

VIPER

Esta raza es la principal enemiga de los keronenses. La familia Viper es muy amplia, por lo que cada poco tiempo surge algún miembro para fastidiar a la tropa Keroro. Aunque hay que agradecerles que reunieran por fin a los cinco miembros de la tropa.

4

HOYÓN

Una policía intergaláctica con un gran sentido de la justicia. Allá donde se producen maldades, aparece a través de un círculo interdimensional para restablecer la tranquilidad. Más de una vez ha sido de gran ayuda a Keroro y el resto de la tropa.

3

SUMOMO

La ídolo del universo entero. Trabaja mucho y no puede hacer vida normal, de modo que hace una visita a la Tierra. Es capaz de transformarse en humana, aunque da el cante con una ropa tan llamativa. No es mala alienígena, pero se lo tiene muy creído.

1

PADRE DE KERORO

Toda una leyenda del ejército keronense. Un héroe de guerra que goza del respeto de su pueblo. La imagen que se tiene del padre del sargento no coincide con la impresión que da después de tratar con él. Un tipo paleto, simple y despreocupado que en realidad no lo es tanto. Su forma de hablar es muy particular. Está retirado y se dedica a viajar.

2

KOGORO

El amigo de la infancia de Keroro es un detective galáctico, o eso dice él. Le encanta jugar a los héroes. Es bastante torpe e inútil, pero buena gente. Siente una atracción inexplicable por las estanterías, que abundan en su humilde casa. Le encantan las series de superhéroes.

Las luchas más emocionantes de Pokémon Diamond and Pearl

PARTE 2

Seguimos repasando los combates más chulos que protagonizan Ash, Maya y Brock en sus aventuras por Sinnoh. ¡Atención a estas nueve luchas!

27 – Ajustando una cuenta de la infancia

Maya contra Kenny
Victoria: Maya
El combate entre estos dos amigos de la infancia acaba con la primera Cinta Pokémon para Maya.

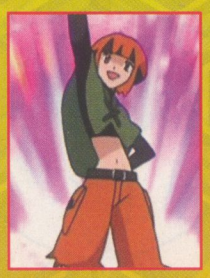
29 – Los gemelos campeones

Ash y Maya contra Ryan y Bryan
Victoria: Ryan y Bryan
Croconaw y Quilava vencen a Piplup y Turtwig, que no saben luchar en equipo.

29 – Los gemelos campeones

Ash y Maya contra Ryan y Bryan
Victoria: Ash y Maya
Cuando Ash y Maya aprenden a colaborar en el combate, Turtwig y Piplup vencen.

31 – El de tipo Planta siempre es más verde



Ash contra Gardenia
Victoria: Gardenia
Gardenia ama los Pokémon de tipo Planta y su veloz Turtwig logra derrotar al de Ash.

35 – Encuentros y saludos del Alto Mando

Maya vs Dellos
Victoria: Dellos
Buizel pierde frente al Bronzong de Dellos, miembro del Alto Mando, y empieza a hacer caso a Maya.

37 – Colección de Pokémon Planta

Ash vs Gardenia
Victoria: Ash
Staravia, Turtwig y Aipom le dan la Medalla Bosque a Ash frente a los Pokémon de Gardenia.

40 – Una entrenadora de primera

Polo vs Cyntia
Victoria: Cyntia
La campeona de campeones acepta el reto de Polo y derrota a sus 6 Pokémon sólo con Garchomp.

41 – El entrenamiento especial de Maya

Zoe vs Jessy
Victoria: Zoe
Zoe derrota a "Jessilina" para mostrarle a Maya cómo debe entrenar para sus combates dobles.

43 – Malicia en el País de las Maravillas

Maya vs Johanna
Victoria: Maya
Maya derrota al Milotic de su madre con Piplup, pero todo es una ilusión de Mismagius.

©2007 Pokémon. ©1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo.

12+
www.pegi.info

TOMY®

NARUTO NINJA DESTINY II
EUROPEAN VERSION

PERFECCIONA TU TÉCNICA
ENFRÉNTATE A TUS MIEDOS

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2009 Nintendo.

Viaja al corazón del universo Naruto con tu Nintendo DS. Solo tú puedes ayudar a convertir a Naruto en el ninja que está destinado a ser y así superar la más amarga de las derrotas. Explora la Villa Oculta de la Hoja y entrénate para la batalla en el modo historia, o elige entre 25 personajes y enfréntate a los demás ninjas en peleas repletas de acción.

Disfruta del nuevo modo aventura, que te desafía a adentrarte en mazmorras generadas de manera aleatoria, de las voces del anime original y de una aparición de los famosos Hokage. ¡El mundo de Naruto viene a la vida en la palma de tu mano con Naruto Ninja Destiny 2!

NINTENDO DS. Lite

BLEACH ブリーチ

SE DESCUBRE LA VERDAD (PARTE 1)

La Cámara Central ha sido aniquilada, Hinamori está en peligro, Ichigo ha derrotado a Byakuya y los demás "shinigami" asisten a una batalla que está punto de dar una vuelta de 180º. ¿Qué está sucediendo realmente en el Seireitei?

Una muerte ilusoria

Hinamori ha estado siguiendo a Hitsugaya y se sorprende ante el exterminio de la Cámara Central de los 46. Al encontrarse con Gin se asusta, pero cualquier miedo se le pasa al ver a su capitán. Aizen había fingido su muerte. La joven se confía y en ese momento, él la atraviesa con su espada. Hitsugaya llega enseguida y la rabia le lleva a despertar su "bankai". Sin embargo, Aizen es mucho más poderoso y le malhiere en cuestión de segundos. Entonces aparece la capitana Unohana. Se había percatado del falso cadáver creado por Aizen y sabía donde encontrarle. El traidor, no obstante, la corrige: no era un falso cadáver, sino su espada, cuya habilidad es la hipnosis total. Aizen y Gin usan su poder para transportarse hasta la Doble Hoja.

ILUSIÓN *El cadáver de Aizen era en realidad su "zanpakuto".*

Espadas en alto, "shinigami"

PROTECTOR *Renji defiende a Rukia de Aizen.*

Si la hipnosis sólo funciona sobre aquellos que miran la espada cuando es liberada, el capitán ciego, Kaname Tosen, es otro traidor. Éste ha ido al encuentro de Renji y Rukia, y los ha transportado a la Doble Hoja. Mientras Unohana se ocupa de Hitsugaya y Hinamori, su subcapitana anuncia a todo el Seireitei lo que está ocurriendo. En la Doble Hoja, Aizen exige a Renji que deje a Rukia y se marche. Él se niega y la protege, por lo que sufre diversas heridas. Cuando todo parece perdido, llega Ichigo para ayudarle. Aun así, Aizen los derrota con facilidad. Entonces les cuenta la verdad. Su objetivo es la gema destructora, la "hogyoku". ¡Que se encuentra en el interior de Rukia! Tras deshacerse de un enrabietado Komamura, le saca la "hogyoku" a Rukia. ¿Qué sucederá ahora?

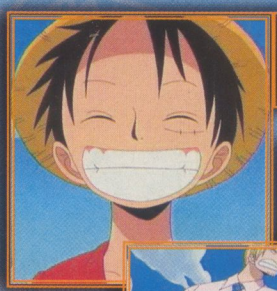
"HOGYOKU", LA GEMA DESTRUCTORA

Los "shinigami" poseen cuatro estilos de lucha: el "zanpakuto", el cuerpo a cuerpo, el movimiento acelerado y las artes mágicas "kido". Cuando se alcanza el propio límite, sólo hay una forma de hacerse más fuerte: convertirse en "hollow". Urahara creó una sustancia capaz de provocar ese cambio, la "hogyoku". Ante la imposibilidad de destruirla, la escondió en un cuerpo, el de Rukia. Al llegar ésta al mundo de los vivos, Urahara le proporcionó un cuerpo artificial modificado. En ese "gigai", acabaría por perder su poder y se convertiría en humana, de forma que la "hogyoku" desaparecería para siempre.

LOS PIRATAS NAVEGAN DE NUEVO

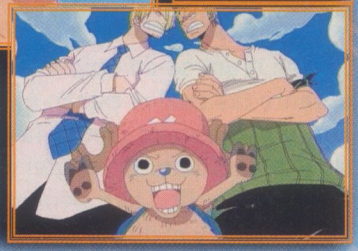
Después de salir de la isla de la Marina, Navarone, la banda de Luffy sigue con su travesía. ¡Pero enseguida se meten en nuevos líos!

Como es habitual con estos piratas, las cosas siguen igual de alocadas. Luffy y su tripulación atracan en una isla, que es de todo menos normal. Allí se encuentran a un nómada y su caballo. Después de escuchar atentamente su historia y dar un paseo a caballo, se topan con el pirata Foxy y su banda.

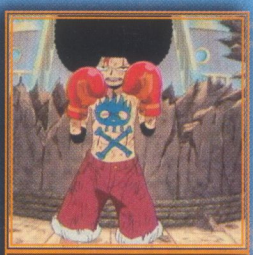


RISA *Luffy vuelve a estar de buen humor.*

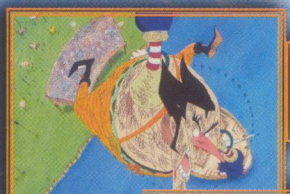
LISTO *¡Preparados para el combate!*



Este capitán desafía a la banda del sombrero de paja a un juego llamado Davy Back Fight. Este consta de varias disciplinas "deportivas". La tripulación ganadora puede apropiarse de un miembro de la banda perdedora al final de cada ronda. Las trampas y el uso de los poderes de las nueces de Belcebú están permitidos. Los protagonistas juegan a un derivado del fútbol en el que un jugador es la pelota, y al balón prisionero con una pelota de espinas. Como la banda de Luffy pierde ambas pruebas, dos de ellos deben cambiar de barco.



DAVY BACK FIGHT *Luffy debe subir al ring y luchar contra Foxy.*



ADIÓS *Sin quererlo, Foxy sale disparado.*

DERROTAS *El juego de Davy Back Fight trae por la calle de la amargura a Luffy y sus chicos.*

¡Pero Luffy y sus chicos nunca se rinden! La tercera ronda lo decidirá todo. Tras concluir este peligroso juego, la banda de Luffy se topa con el almirante Aokiji. El Faisán Azul quiere a Nico Robin. Les explica que todas las personas y organizaciones que han tenido relación con ella han acabado por desaparecer. Después de una pelea en la que el almirante hace uso de sus temibles poderes del hielo, el Alma de Merry se dirige hacia su nuevo destino: Water Seven.

NICO ROBIN *Aokiji busca a la bella arqueóloga, a la que parece conocer muy bien.*

DEFENSA *Zorro protege a Robin en la lucha.*

HIELO *Aokiji también ha comido las nueces de Belcebú.*

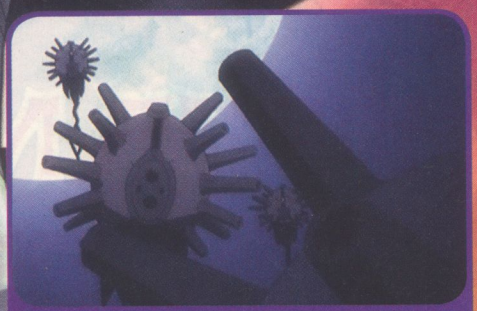
One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

La Congregación de la Sombra, con los exorcistas a la cabeza, luchan contra un pérfido enemigo que extiende el mal y el dolor por donde pasa. El Conde Milenario es el rival a batir antes de que llene el mundo de "Akuma".

EL CONDE MILENARIO

Creador de Akuma

Nadie sabe a ciencia cierta el origen de este misterioso y malvado ser llamado Conde Milenario. Lo único claro es que tiene como objetivo sumir el mundo en la oscuridad y que odia profundamente al Dios creador. Para llevar a cabo sus planes, cuenta con "Akuma", unas criaturas monstruosas creadas a partir de maquinaria, espíritu y tragedia. Los "Akuma" acaban con otras personas, se enfrentan a exorcistas o bien buscan fragmentos de inocencia. Esta materia es la única capaz de derrotar tanto a los "Akuma" como al mismísimo Conde Milenario. No obstante, la búsqueda de la inocencia no tiene nada que ver con la de los exorcistas. El Conde no reúne los fragmentos, sino que los destruye. Su fin último es hallar el corazón de la inocencia, la más poderosa de todas y la que, por lo tanto, supone un peligro extremo para sus planes.



PLAGA *Aparecen Akuma por todas partes.*

Conocido de Allen Walker

Debido a esta clase de apariciones, el Conde y Allen Walker se conocen. Queda patente cuando Allen ayuda a Jean (el hijo del científico Russell) en una de sus primeras misiones. De niño, Allen fue adoptado por Mana Walker. Convivió con él durante un tiempo, en el que aprendió todo lo necesario para valerse por sí mismo. Allen adoraba a Mana. Por eso no pudo superar su muerte en aquella oscura y gélida noche en plena calle. Su dolor atrajo al Conde Milenario, que le engatusó para que invocara el alma de su querido Mana. En los pocos instantes de conciencia que tuvo como esqueleto de "Akuma", Mana maldijo a Allen por lo que había hecho. Era la única forma de protegerle y evitar matarlo. Desde entonces, Allen puede distinguir mediante su ojo izquierdo los "Akuma" de los humanos. Se rumorea que el alma de Mana reside en él.

MANA *Allen lo convierte en una Akuma.*

Aliado del clan de los Noé

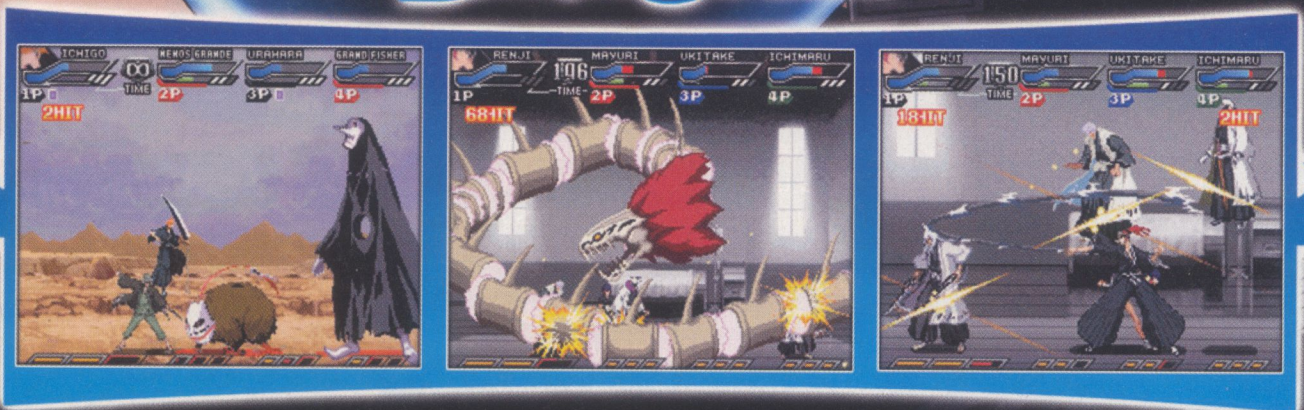
El Conde Milenario mantiene una intensa relación con el clan de los Noé. Ellos se consideran los verdaderos enviados de Dios y tienen como misión auto impuesta el acabar con los exorcistas. Sin embargo, pese a ser aliados, no tratan al Conde Milenario como tal, sino como "duque".

COMIDA *El Conde y los Noé se reúnen a menudo.*

Suelen reunirse en opíparas comilonas durante las cuales trazan el plan a seguir en su batalla contra la Congregación de la Sombra. Su líder parece ser Tyki Mikk, un tipo que siempre viste elegantemente y al que le gusta vivir como humano. El goloso y grandote Skinn Bolic, la traviesa y juguetona Road Kamelot, los hermanos sanguinarios Jasdero y Devit y Lulu Bell, única que considera al Conde Milenario como su amo, son el resto de los Noé conocidos.

¡LUCHA EN EL LADO DEL BIEN O DEL MAL!

BLEACH
ブリーチ
DARK SOULS™



- COMBATES MULTITUDINARIOS Y POR EQUIPOS
- 44 PERSONAJES PARA ELEGIR Y NUEVOS MOVIMIENTOS BANKAI
- CON OPCIONES ONLINE Y MUCHO MÁS

A LA VENTA EL 13 DE MARZO

12+ www.pegi.info

viz media

TREASURE VIDEO GAMES

NINTENDO DS™

nintendo Wi-Fi connection

SEGA® www.sega.es

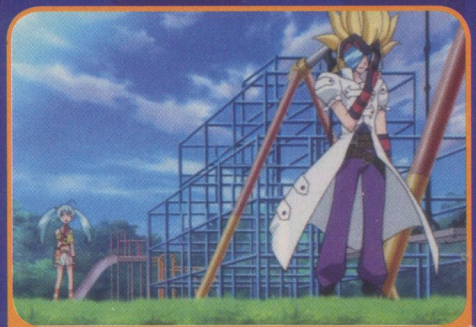
© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. BLEACH: DARK SOULS software. This product is manufactured, distributed and sold under license from VIZ Media, LLC. BLEACH, and BLEACH: DARK SOULS are trademarks of Shueisha, Inc. in the United States and/or other countries. BLEACH artwork and characters © Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot. All rights reserved. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

Un jugador está retando a otros jugadores y, tras vencerlos, les arrebata sus Bakugan. Después de que Runo pierda el suyo, Dan decide pararle los pies a ese tipo. ¡Un tremendo duelo está a punto de producirse!

MASQUERADE, EL BAKUGAN CAZADOR

El enemigo público número 1

Dan se lleva a Drago a la escuela con intención de presumir. Pero primero no consigue que salga de la esfera y luego logra que la profesora más terrible que tiene le castigue para lo que resta de trimestre. De vuelta en casa, el chico se entera de que Runo ha tenido un encuentro desagradable. Ha conocido a Masquerade, un jugador que se dedica a retar a otros jugadores por todo el mundo. Es muy bueno y nadie ha sido capaz de derrotarle. Lo peor es que, tras ganar, Masquerade se queda con el Bakugan de sus rivales. ¡Así que Runo ha perdido el suyo! A Dan no le gusta la actitud de ese chaval y decide darle una lección. Drago duda bastante de su capacidad, pero le echa una mano. A través de la red, le envía un mensaje a ese odioso personaje.

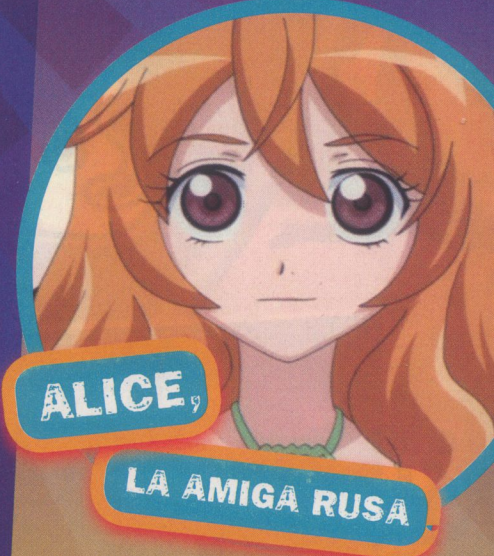


DERROTA *Runo cae ante el hábil Masquerade.*

Un duelo complicado

EMOCIONANTE *El Drago de Dan contra el monstruo de Masquerade.*

El mensaje de Dan llega a Masquerade, que no duda un instante en aceptar el duelo y acude al lugar del encuentro. Después de superar un contratiempo, Dan y el enmascarado por fin están cara a cara. Enseguida comienzan a luchar. Masquerade usa un Bakugan de tipo Darkus y aprovecha las cartas de habilidad para darle ventaja. Así, aumenta su poder y manda a los monstruos de Dan a la dimensión maldita. La última oportunidad de Dan es Drago. El dragón y la criatura de Masquerade hablan de la situación en Vestroia mientras combaten. Como no están de acuerdo en el asunto, Drago se emplea a fondo. Masquerade decide parar el combate, ya que Drago y Dan no saben luchar en equipo. Pese a ello, pronto volverán a verse las caras. Masquerade siente un gran interés por Drago.



ALICE, LA AMIGA RUSA

La última integrante del grupo de amistades de Dan es una muchacha delicada e inteligente que vive en Moscú. Se llama Alice y posee un Bakugan de tipo Darkus. Por eso no suele combatir, ya que teme que escape a su control, puesto que es un Bakugan con un gran poder maléfico. Así pues, prefiere pensar en estrategias que puedan ayudar a los chicos a superar los problemas y enemigos que van surgiendo. Su abuelo, Michael, es un científico que está más relacionado de lo que parece con el juego.

A LA CAZA DE DINOSAURIOS (PARTE 4)

JETIX

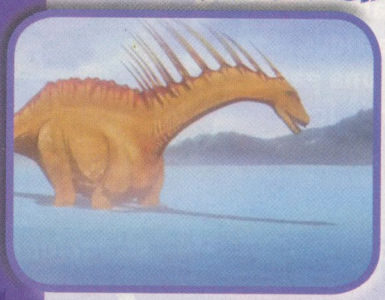
Las cartas de dinosaurios no paran de eclosionar. El Team-D de nuestros amigos Max, Rex y Zoe viaja por todo el mundo para devolver a los dinosaurios al interior de las cartas y recolectarlas. ¡Pero la Gang Alpha le da muchos problemas!

MEGARAPTOR

Elemento: viento
Activado en: un aeropuerto japonés
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 22

El accidente de la Gang Alpha en pleno aeropuerto despierta a este dinosaurio. La brutal lucha casi provoca un accidente del avión que pilota Reece con Rex y Ace a bordo.

AMARGASAURIO



Elemento: agua
Activado en: el lago Ness (Escocia)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 23

El profesor Taylor y los chicos acuden a Escocia para encontrar el monstruo del lago Ness. En su lugar, se topan con este dinosaurio lleno de púas al que reduce Chomp.

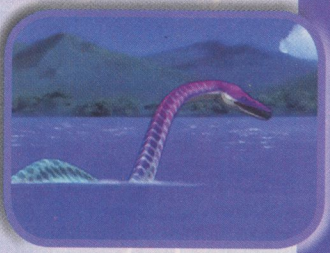
ANCHICERATOPS

Elemento: rayo
Activado en: París (Francia)
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 24

En la capital de la moda triunfan los modelitos que imitan dinosaurios. Eso confunde a Anchiceratops, que se planta en un desfile. Chomp le aleja de las luces y el ruido.

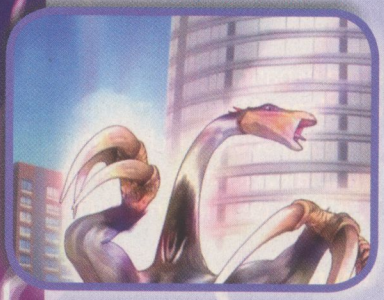
FUTABASAURIO

Elemento: hierba
Activado en: una mina japonesa
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 25



Aunque la Gang Alpha encuentra su carta, este dinosaurio hace muy buenas migas con Zoe porque le cura una herida. Por eso, cuando tiene que luchar contra Paris, se rebela.

THERIZINOSAURIO

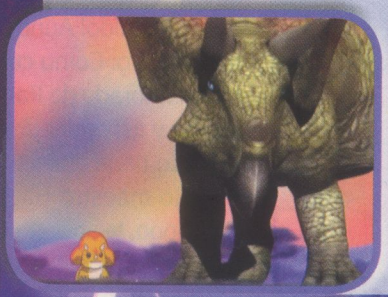


Elemento: desconocido
Activado en: una demolición en Japón
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 28

Este dinosaurio fue criado por el doctor Zeta. El doctor intenta que vuelva con él y aunque sus recuerdos no son buenos, le protege. Tiene plumas y unas terribles garras.

TOROSAURIO

Elemento: rayo
Activado en: la sabana de Kenia
Pertenece a: el Team-D
Aparece en el capítulo: 29



En plena sabana africana, se siente como en casa. Con su fuerza, Chomp y él se ocupan de la Gang Alpha y sus aliados, un grupo de odiosos cazadores furtivos.

Jonu MEDIA

RANMA 1/2
5ª TEMPORADA

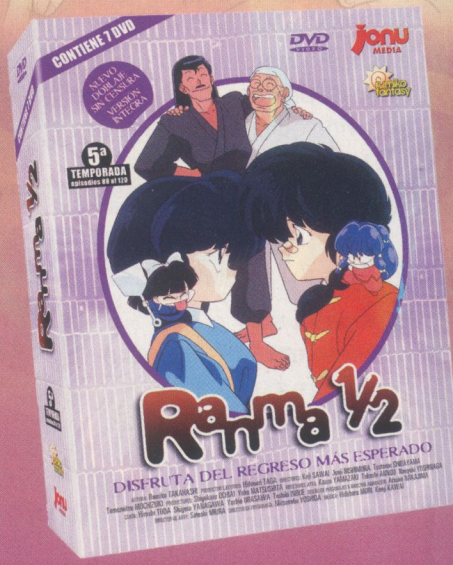
Jonu Media prosigue la edición de esta comedia romántica de Rumiko Takahashi, autora de *Inuyasha*. La historia de amor entre Ranma y Akane sufre nuevos y divertidos contratiempos por culpa de una gama de personajes a cada cual más loco.

Un noviazgo complicado

Ranma Saotome está maldito. Cuando entrenaba con su padre en una zona de estanques de China, cayó en una fuente maldita. Desde ese momento, cada vez que se moja con agua fría se transforma en una chica pelirroja. Para volver a ser el chico moreno de siempre, debe mojarse con agua caliente. Al menos le va mejor que a su padre, Genma, ique se transforma en oso panda! Al regresar a Japón, van a vivir a casa de los Tendo. De golpe y porrazo, Ranma se ve prometido con Akane, una chica de su edad muy poco femenina. Sus continuas peleas se ven aliñadas con pretendientes para ambos jóvenes. Tras Ranma van la "rosa negra" Kodachi, la hermosa luchadora Shampoo y Ukyo, que tiene una crepería. Por Akane luchan el despistado Ryoga y el "trueno azul del Furinkan", Kuno.

Más situaciones surrealistas

El día a día de Ranma y Akane es complicado. Tienen que soportar a un puñado de gente que no hace más que meterse en sus vidas sin ningún tipo de consideración. Por ejemplo, Rinrin y Ranran, que quieren derrotar a Akane para que Ranma se pueda casar con Shampoo. Pero además odian a Ranma chica sin saber que es la misma persona. El director de instituto Furinkan, padre de Kuno y Kodachi, también emplea sus retorcidas ideas para fastidiar a Ranma. iCon menudo entrenamiento enseña a Akane a nadar, tiburón incluido! Aunque el enemigo a veces está dentro. Como cuando Nabiki finge estar enamorada de Ranma para que la invite a todo y así poder divertirse gratis. Aunque no todo tiene que ver con el corazón. Entre el viejo maestro Happosai y la abuela de Shampoo, la anciana Cologne, Ranma tiene que usar sus habilidades como luchador... iy combatir hasta contra su sombra!



Ranma 1/2, 5ª temporada

Episodios 88 al 120
7 DVD9 / NR-13
Audios: español (doblaje nuevo y doblaje antiguo), catalán mono y japonés
Subtítulos: español y portugués
Características: Menús interactivos, Selección de episodios, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Ficha de personajes, Karaoke, Álbum de imágenes y Otros títulos.
Distribuidora: Jonu Media
Fecha de lanzamiento: Ya a la venta
Precio: 44,95 euros

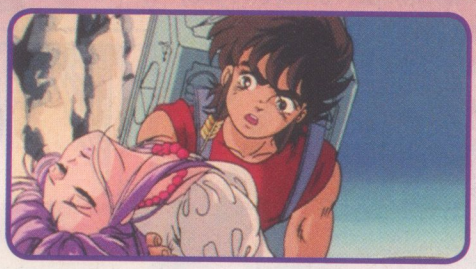
CYGNUS BOX

Selecta Visión prosigue la edición en cajas metálicas de la serie *Caballeros del zodíaco*. Este mes sale a la venta el tercer cofre de los seis que conforman esta chulísima colección.

La caja del cisne

El pasado Salón del manga, Selecta Visión puso a la venta el primer cofre de su nueva edición de *Caballeros del zodíaco*. Estamos ante una versión remasterizada de nuevo, que aporta una mayor calidad de imagen y vídeo respecto a la edición existente hasta ahora. Para celebrar la edición definitiva de la serie en DVD, la empresa ha dado forma a unos cofres que harán las delicias de los fans: cajas metálicas con el relieve correspondiente a cada caballero... ¡A imagen y semejanza de las que guardan las armaduras de los personajes protagonistas! La serie consta de 114 episodios divididos en 6 cofres: Pegasus, Dragon, Cygnus, Andromeda, Phoenix y Saggitarius. Todas son plateadas salvo la última, que es dorada. Los textos promocionales aparecen en un folleto y en una banda delantera que acompañan a las cajas, así que los cofres no tienen "manchas".

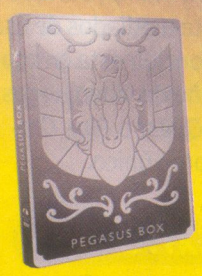
En este cofre...



Tras los últimos acontecimientos, que han provocado la lucha de los caballeros de bronce contra los enviados del Patriarca, no hay vuelta atrás. A los caballeros de plata se les ha podido vencer, pero los últimos rivales son caballeros de oro. ¡Los protectores de Atenea más poderosos! Saori, reencarnación de la diosa Atenea, viaja junto con sus caballeros de bronce más allegados hasta Grecia. Pretende llegar al Santuario y demostrar que el Patriarca es un traidor. Pero el Patriarca no le va a poner las cosas fáciles. Nada más llegar, recibe un flechazo en el corazón. Seiya, Hyoga, Shun, junto con Shiryu, que ha llegado por su cuenta, tienen doce horas para llegar a los aposentos del Patriarca y lograr que le saque la flecha, o Saori morirá. Por el camino deberán recorrer las doce casas de oro y derrotar a sus respectivos anfitriones. ¡Comienza una lucha decisiva en el seno del Santuario por el futuro del mundo!

LOS COFRES ANTERIORES

Pegasus Box



Dragon Box

Saint Seiya Cygnus Box

Episodios 37 al 54
450 minutos
4 DVD9 / NR-13
Audios: japonés 2.0, español 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha artística, Ficha técnica, Opening Español, Guía de personajes y Otros títulos
Regalo: Libreto de episodios exclusivo (8 páginas)
Distribuidora: Selecta Visión
Fecha de lanzamiento: Ya a la venta
Precio: 39,95 euros

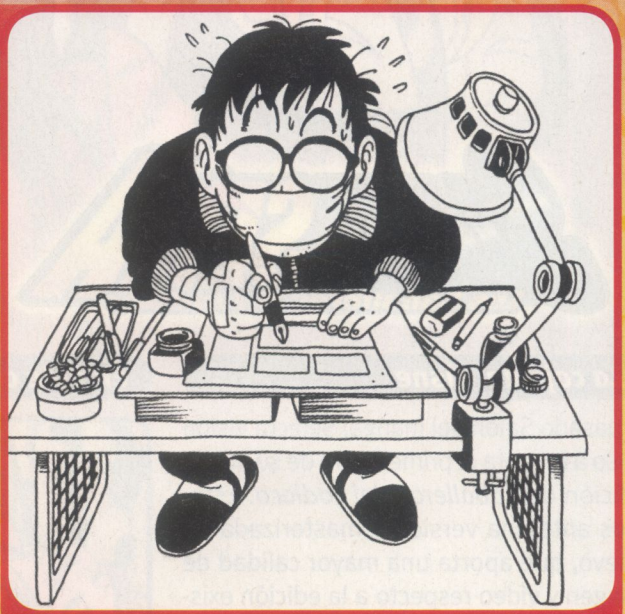
AUTORES IMPRESCINDIBLES (II): AKIRA TORIYAMA

Hace unos meses inauguramos esta sección con Fujio-Fujiko, autores de Doraemon, y en este número seguimos con un autor muy popular: el padre de Bola de dragón. Un autor que marcó época en los 80 y los 90, y que ha influenciado a los autores que triunfan en el manga para chicos actual.

TORIYAMA ¡El creador de Goku!

LOS INICIOS

Akira Toriyama (1955) no iba para dibujante de manga. Estudió diseño gráfico y trabajaba en una agencia publicitaria cuando decidió probar fortuna en el mundo del cómic. Tras ganar un premio para la editorial Shueisha, en 1978 comenzó a publicar historias cortas. Su humor desenfadado y a menudo surrealista, junto con un dibujo muy particular hicieron que los lectores poco a poco se habituaran a verle en las páginas de la revista *Shonen Jump*. Pronto, en 1980, tuvo su primer éxito, *Dr. Slump*, aunque no lograría el reconocimiento absoluto hasta mediados de esa década gracias a *Bola de dragón*. Tras concluir esta en 1995, se ha dedicado al diseño de videojuegos como la saga *Dragon Quest* o *Blue Dragon*, y a historias de tomo único.



AUTOPARODIA Como muchos autores, Toriyama se dibuja a sí mismo.

SU PRIMER ÉXITO

¡Y menudo éxito! *Dr. Slump* permaneció en la revista durante 6 años y se recopiló en un total de 18 tomos. Aparte, se realizaron una serie animada que duró casi 5 años en antena, con 243 episodios, y varias películas. El humor, un elenco de personajes a cada cual más raro y unas situaciones del todo estrambóticas mantenían pegados a las páginas –o a la tele– a millones de lectores –y espectadores–. Durante la serialización de este manga, Toriyama continuó dando riendo suelta a toda su creatividad con numerosas historias cortas en las que el humor y la acción eran protagonistas. Estos divertimentos se acabarían recopilando en tres tomos, conocidos en España como *Teatro manga de Akira Toriyama*.

DR. SLUMP

El doctor Senbei Norimaki es un científico portentoso, aunque sólo inventa tonterías. Su última creación es un poderoso robot con aspecto de niña, Arale, a la que hace pasar por su hermana pequeña. De inmediato, la traviesa Arale comienza a relacionarse con los habitantes de la hasta entonces tranquila Villa Pingüino. Lucha con dinosaurios y pone contra las cuerdas a alienígenas invasores, pero también tiene de los nervios a sus convecinos. Claro que los habitantes de Villa Pingüino no son muy normales que digamos.

Y TORIYAMA SE CONVIRTIÓ EN LEYENDA

Tras finalizar *Dr. Slump*, Toriyama reaprovechó una historia corta que había creado un tiempo atrás llamada *Dragon Boy*. De ahí surgió *Dragon Ball*, en España *Bola de dragón*. La aventura, la acción y el humor que mostraba engancharon al público, que luego devoró la serie animada. Conforme pasaban los años, la popularidad de Bola de dragón crecía y crecía. Películas, productos derivados de toda clase, la exportación a Europa y América... ¡El éxito mundial! Mientras la obra se hacía cada vez más popular, Toriyama iba dejando atrás la aventura y el humor para explicar la historia de un grupo de guerreros que luchan por el bien, por la paz de la Tierra frente a malvados tiranos extraterrestres y criaturas monstruosas. La acción trepidante, las espectaculares luchas y unos personajes carismáticos convirtieron *Bola de dragón* en una leyenda que aún hoy triunfa en medio mundo.

DESPUÉS DE GOKU

Desde que se recopiló el tomo 42 de *Bola de dragón*, Toriyama se ha tomado con calma su trabajo. En casi 15 años, se ha dedicado a crear varias historias de tomo único, la mayoría de ellas centradas en la aventura y el humor. Es el caso de *Kajika, Cowa!, Sand Land* o *Neko Majin Z*. También escribió e ilustró un cuento infantil, *Toccio the Angel*, que pretendía ser un regalo para sus hijos, pero que realizó cuando ya eran adolescentes. Además del manga, Toriyama es un apasionado de los videojuegos. Así que ha sido uno de los campos en que se ha refugiado. Sus diseños pueden apreciarse en los juegos de la conocida saga *Dragon Quest*, que en los últimos años ha hecho furor en Occidente. También destaca *Blue Dragon*, el juego más exitoso de la consola Xbox 360.

REFERENTE DE UNA GENERACIÓN

El manga para chicos actual bebe directamente de *Bola de dragón*. La influencia de la obra de Toriyama es manifiesta en títulos como *One Piece, Naruto* o *Bleach*, cuyos autores siempre han afirmado que esa obra les marcó de jóvenes. El tipo de personajes, el ritmo narrativo, las peleas o la evolución de la historia se ven reflejados en el "estilo Dragon Ball". De hecho, autores como Eiichiro Oda (*One Piece*) o Masakazu Katsura (*Zetman*) han trabajado codo con codo con el maestro Toriyama. A destacar *Cross Epoch*, en la que Oda y él crearon una fantasiosa historia de 20 páginas con personajes de sus dos populares mangas.

KISHIMOTO *El autor de Naruto.*

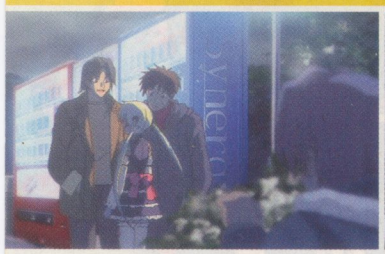
ODA *El autor de One Piece.*

BOLA DE DRAGÓN

Son Goku es un niño que vive solo en las montañas. Cuando una adolescente de la ciudad se topa con él y descubre que tiene una bola de dragón, logra que salga de viaje con ella en busca del resto. Si encuentra las siete legendarias bolas de dragón, podrá pedir el deseo que quiera. Pero eso sólo es el inicio de una gran aventura en la que, uno tras otro y con el paso del tiempo, irán apareciendo enemigos cada vez más poderosos a los que Goku y sus aliados deberán derrotar. De ese modo, Son Goku va creciendo y, a la par que protege la Tierra de todo mal, se casa, tiene hijos y descubre que en realidad es un guerrero del espacio, una de las razas más fuertes del universo.

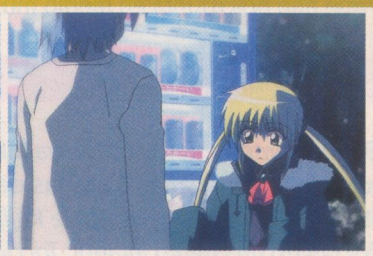
HAYATE NO GOTOKU!
UN MAYORDOMO DE COMBATE

Aunar comedia, acción y romance no es difícil. Lo difícil es que el resultado sea realmente interesante y entretenido. Por eso, el mérito de este *Hayate, mayordomo de combate* es enorme. Del manga ya puedes disfrutar, ¡a ver si nos traen el anime!



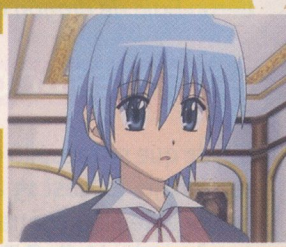
TESTIGO *Hayate ve cómo unos tipos molestan a una muchacha.*

¡TOMA! *Acude en ayuda de la chica y ahuyenta a esos indeseables.*



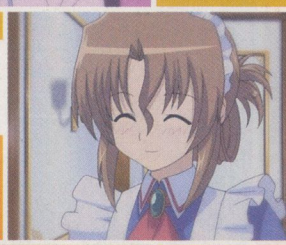
DECLARACIÓN *Nagi cree por error que Hayate está enamorado de ella.*

Por culpa de sus padres, Hayate Ayasaki pasa por una situación penosa. Ese par de manirrotos son incapaces de ahorrar. Todo el dinero que llega a sus manos se lo gastan de inmediato. ¡Incluso el sueldo de Hayate cuando le echan el guante! Por eso el chico intenta que no sepan dónde trabaja. Pero un día la situación se vuelve insostenible: le abandonan en casa con una deuda de 150 millones de yenes. Ahora, Hayate "pertenece" a la mafia, que planea convertirlo en un matón o algo peor. Saltando por la ventana, logra escapar y darles esquinazo. Ya de noche, mientras piensa qué hacer, se encuentra con una chica a la que salva de unos macarras. Hayate le pide que se quede con él "porque la necesita". En realidad quiere decir que va a fingir que la ha raptado para pedir un rescate de 150 millones, ¡pero ella entiende que la quiere! El plan fracasa al instante, pero entonces secuestran a la chica de verdad. Hayate se juega el físico para liberarla y por eso ella, Nagi Sanzenin, heredera de una familia millonaria, le ofrece trabajo como mayordomo personal y paga su deuda a cambio de que Hayate la proteja de todos aquellos que intenten secuestrarla. Con su fuerza y valor, Hayate es el perfecto mayordomo de combate.

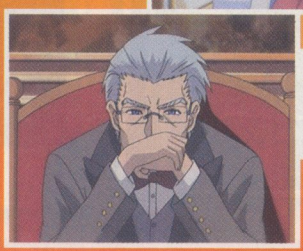


HAYATE *Su vida ha sido un infierno.*

NAGI *Contrata a Hayate como mayordomo.*



MARIA *Una doncella fiel a su señora.*



KLAUS *Dirige a mayordomos y doncellas con mano férrea.*

El manga

Desde 2007, Ediciones Glénat publica este título con una periodicidad bimestral. De ese modo, no se ha alcanzado todavía la edición japonesa, que cuenta con 18 volúmenes por ahora. En España acaba de salir el tomo 10.

DINOSAUR KING™

MAX TAYLOR

FICHA

Nombre:	Max Taylor
Color de pelo:	castaño
Color de ojos:	morado
Afición:	los dinosaurios
Bando:	el Team-D
Dinocompañero:	Chomp

HISTORIA

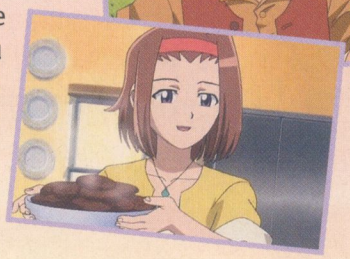
Max es un chaval de 12 años apasionado por los dinosaurios. Lo lleva en la sangre, puesto que su padre es un conocido paleontólogo. Junto con sus amigos Rex y Zoe, forman el Team-D. Juegan a encontrar fósiles y estudiar datos sobre dinosaurios hasta que una mañana Max ve caer algo del cielo. Cuando acude con sus amigos al lugar en que ha caído, encuentra unas cartas y, accidentalmente, las activa. ¡El triceratops de la ilustración aparece ante ellos! Poco después descubre la forma en que funcionan esas cartas y se hace amigo del Triceratops, Chomp, al que mantiene en su forma de cachorro.

El grupo enseguida se topa con la Gang Alpha. Gracias a estos malvados, se enteran de dónde ha salido Chomp y viven una gran aventura en busca de otros dinosaurios. Max resulta demasiado impetuoso y no tiene paciencia. Por ello, nada más aparecer un dinosaurio en su "dinoholder", un aparato que permite conocer el paradero de otros dinosaurios, así como activar las cartas, se lanza a recuperar la carta. Su tozudez se ve compensada por su lealtad y su sentido de la justicia. ¡No piensa abandonar a su suerte a los dinosaurios!

ALEGRE
Max no duda si se trata de salvar un dinosaurio.

FAMILIA

Max vive con sus padres. El profesor Spike Taylor es un reputado paleontólogo que dirige en Dinolab. En cuanto a Aki, es una ama de casa que pinta en su tiempo libre. Rex, hijo adoptivo del profesor Owen, vive desde hace un tiempo con ellos.



TEAM-D

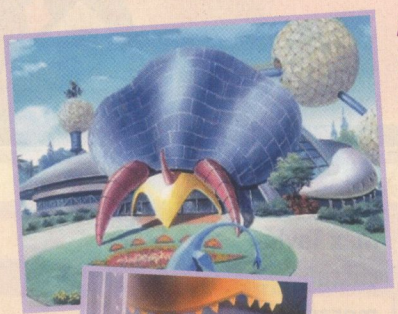
Es el grupo de amantes de los dinosaurios formado por Max, Rex y Zoe. Se supone que Max es el líder, aunque sólo sea por su ímpetu. Son tres buenos amigos que, al descubrir la existencia de dinosaurios, se dedican a reunirlos antes de que lo haga la Gang Alpha.

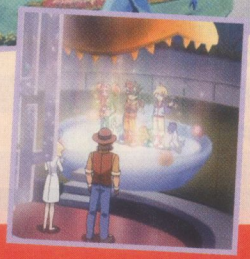
DINOCOMPAÑERO

Al lado de Max siempre se encuentra Chomp, su dinocompañero. Desde que encontrara sus cartas, este triceratops le sigue a todas partes. Aunque suele mantener un aspecto de cachorro, a la hora de luchar se transforma en adulto y es muy, pero que muy grande.

DINOLAB

El laboratorio dirigido por el profesor Taylor es el centro de operaciones del Team-D. Con la inestimable ayuda de Reece, la hermana mayor de Zoe, los chicos se teletransportan a cualquier parte del mundo donde haya aparecido un dinosaurio.



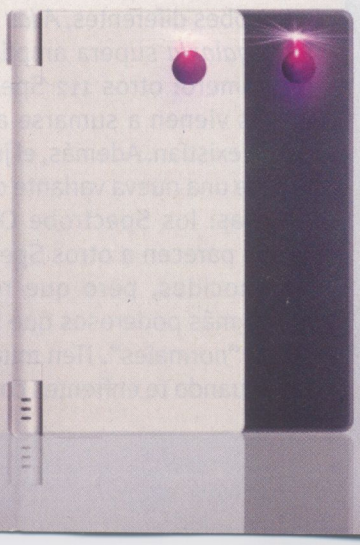


Nintendo

Nueva NINTENDO DSi™

AHORA con ¡¡¡CÁMARA!!!

Fotos, música, internet y juegos



A partir del 3 de Abril

TM, ® AND NINTENDO DSi ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2009 NINTENDO.

SPECTROBES A LAS PUERTAS DE LA GALAXIA

Tal vez recuerdes la aparición, hace ya un par de años, de un juego llamado *Spectrobes*, en el que tenías que ayudar a dos jóvenes aventureros en su búsqueda de estas curiosas criaturas por media galaxia. Ahora, nos llega su segunda parte, este *Spectrobes: A las puertas de la galaxia*.

SPECTROBES: A LAS PUERTAS DE LA GALAXIA

COMPAÑÍA:
Disney Interactive

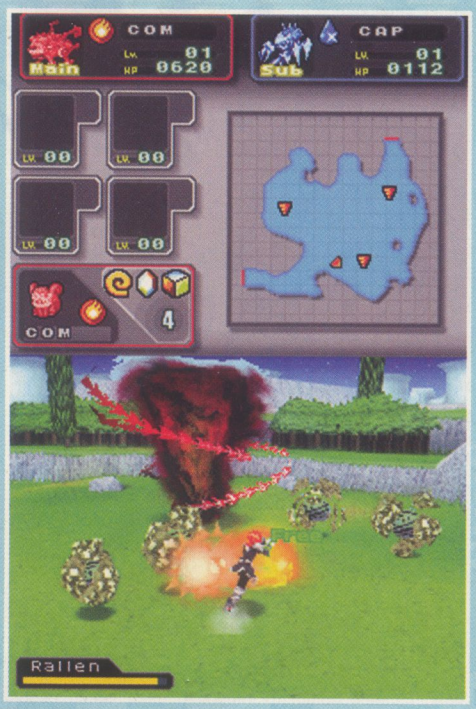
GÉNERO:
Acción/RPG

PLATAFORMA:
DS

JUGADORES:
1

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Esta continuación parte más o menos de la misma premisa que el título original: de nuevo controlarás a Rallen y Jeena, oficiales de la patrulla intergaláctica, encargados de desenterrar, despertar y entrenar a las misteriosas criaturas fosilizadas conocidas como los Spectrobes. Sin embargo, hay algunas novedades, naturalmente: en este caso todo gira en torno al origen de los misteriosos portales que dan título al juego, y que conectan con dimensiones lejanas y desconocidas. Pero esa no es la única novedad del juego.



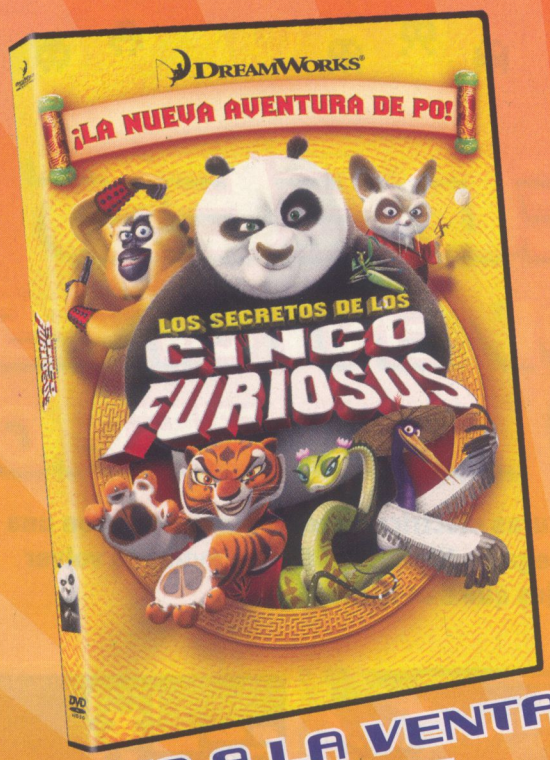
Jeena, "nuevo" personaje

Y es que, a diferencia de su primera parte, en *Spectrobes: A las puertas de la galaxia* podrás manejar a Jeena, la compañera de Rallen, que en la primera parte se mantenía en todo momento como un personaje independiente. De hecho, sus conocimientos tecnológicos y su capacidad de investigación serán vitales para resolver los numerosos rompecabezas a los que deberás enfrentarte a medida que vayas descubriendo nuevas misiones... y también nuevas dimensiones.

Las novedades no terminan ahí, y también afectan al aspecto técnico del juego: se nos ofrece una nueva perspectiva en 3D, un mapa que nos ayudará a explorar los diferentes entornos que visitemos, nuevas opciones tanto en combate como a la hora de excavar en busca de los Spectrobes, más criaturas que nunca... ¡y lo más importante de todo, un modo de combate online, para que puedas luchar contra otros jugadores!

MUCHOS MÁS SPECTROBES

Si en la primera parte del juego se podían encontrar un total de 73 Spectrobes diferentes, *A las puertas de la galaxia* supera ampliamente ese número: otros 112 Spectrobes nuevos vienen a sumarse a los 73 que ya existían. Además, el juego introduce una nueva variante de estas criaturas: los Spectrobe Oscuros, que se parecen a otros Spectrobes ya conocidos, pero que resultan mucho más poderosos que sus versiones "normales". ¡Ten mucho cuidado cuando te enfrentes con ellos!



¡CONCURSA!

¡VIVE LAS AVENTURAS MÁS EMOCIONANTES CON LOS SECRETOS DE LOS CINCO FURIOSOS!

¡Las artes marciales nunca han sido tan divertidas como con Kung Fu Panda y sus amigos, los Cinco Furiosos! ¡Participa en nuestro concurso de diez unidades del DVD **Los secretos de los Cinco Furiosos**! ¡Para hacerlo, basta con que nos envíes el diálogo más divertido que se te ocurra entre Po y sus amigos! ¡Los diálogos más ocurrentes se llevarán un lote!

¡YA A LA VENTA EN DVD!

DREAMWORKS ANIMATION SKG HOME ENTERTAINMENT

Paramount A VIACOM COMPANY

© 2008 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.

¡Recuerda! ¡Necesitas la autorización de tus padres para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tu diálogo junto con el cupón con tus datos a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
MEGA HIRO 32
CONCURSO KUNG FU PANDA
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 30 de abril de 2009. Los diálogos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

ELEDEES
THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

Conoce a los Eledees, las criaturas eléctricas que ya protagonizaron una aventura en Wii y que ahora llegan a Nintendo DS para ayudar a volver a su mundo a los dos personajes que dan título al juego.

ELEDEES: THE ADVENTURES OF KAI AND ZERO

COMPAÑÍA:
Konami

GÉNERO:
Acción

PLATAFORMA:
DS

JUGADORES:
1-4

DISPONIBLE:
Ya a la venta

OMEGAS PARA TODOS LOS GUSTOS

Hay un montón de tipos de Eledees Omega. Algunos son fáciles de atribuir a un elemento u otro (Fuego, Hielo, Agua), mientras que otros tienen nombres (y poderes) bastante más enigmáticos: Melodía, Poder... ¡hasta llegar al misterioso Mobius, un Omega único con poderes que superan los de todos los demás!

Como te decíamos, tras su paso por la Wii, los Eledees visitan la Nintendo DS con la intención de echarte una mano para salir de un aprieto. Kai y Zero, los dos protagonistas que dan nombre a esta secuela, se ven transportados a un mundo misterioso por obra y gracia de un vehículo mágico creado por el padre de Kai. Por lo tanto, nuestros dos amigos deben familiarizarse con tan extraño entorno a medida que, de nuevo, se ponen a cazar Eledees para conseguir la energía que necesitarán para volver a su hogar.

A la caza de los Eledees

La cosa no será nada fácil: para empezar, deberás aprender a utilizar a la perfección el arma especial de Kai, que le permite capturar a cuanto Eledee se te ponga por delante. El arma también sirve para levantar, manipular y mover los objetos que te encuentres en tu camino. Pero no bastará con localizar los Eledees normales: el juego introduce una nueva variedad de estas criaturas, llamadas Eledees "Omega", que tienen nuevas habilidades y que pueden convertirse en compañeros de Kai a lo largo de determinados tramos del juego. Entre otras cosas, los Eledees "Omega" pueden descubrir zonas ocultas, congelar el agua o iluminar áreas oscuras, según el tipo de criatura en concreto. Y créenos, tendrás que hacer todas esas cosas, y muchas más, para conseguir regresar sano y salvo a tu hogar. Recuerda, para ello necesitarás a los Eledees... ¡así que prepara tu arma capturadora y emprende una aventura mágica con *Eledees: The Adventures of Kai and Zero*!

SONIC Y EL CABALLERO NEGRO

Ya tienes aquí la nueva aventura de tu erizo preferido. En este caso es para Wii, se titula *Sonic y el Caballero Negro*... ¡y viene repleta de leyendas y aventuras caballerescas!

Sonic y el Caballero Negro es la continuación del juego *Sonic and the Secret Rings*, que apareció ya hace un tiempo para Wii, pero no tiene prácticamente nada que ver con el original... salvo por el hecho de que, como siempre con Sonic, vas a tener que correr mucho para cumplir los diferentes objetivos del juego. En este caso, nos encontramos con una ambientación medieval... y con la oportunidad de convertir al bueno de Sonic en todo un caballero.

Sonic, espada en mano

Todo empieza cuando la hechicera Merlina recurre a Sonic para que la ayude a liberar el reino místico del Rey Arturo, que ha sido poseído por un mal desconocido, y que ahora gobierna el reino convertido en el tiránico Caballero Negro. Una tarea imponente, sin duda, para la que no bastará sólo con la habitual velocidad de nuestro incansable erizo. No, para acabar con el reinado del Caballero Negro deberemos armarnos con una espada... ¡y manejar el wiimote como si empuñáramos una!

Eso te permitirá abrirte paso entre las filas de los numerosos enemigos que te harán frente sin perder un ápice de tu velocidad. En los combates más importantes, deberás recurrir a toda tu destreza como espadachín, atacando y parando con la espada, que también tendrá otros usos, como frenar nuestras caídas deslizando el arma por una pared cercana, por ejemplo.

SONIC Y EL CABALLERO NEGRO

COMPAÑÍA:
SEGA
GÉNERO:
Arcade
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
Ya a la venta

SONIC, UN AUTÉNTICO CABALLERO

Tener una espada no significa atacar a cualquiera que se cruce en tu camino. De hecho, debes recordar que Sonic es un caballero, y no debería atacar a los numerosos civiles inocentes que se crucen en su camino, o bien su reputación como caballero menguará. Sin embargo, si te detienes a ayudarles, tu fama aumentará, y además podrás conseguir alguno de los numerosos objetos que incluye el juego: guanteletes, libros mágicos... ¡e incluso nuevas espadas! Sí, ser un buen caballero tiene su recompensa...

BLEACH DARK SOULS

Un argumento totalmente nuevo, un reparto de personajes más extenso y acción por los cuatro costados son los elementos más interesantes del nuevo título de *Bleach* para Nintendo DS, que lleva por inquietante subtítulo "Dark Souls", "almas oscuras".

BLEACH: DARK SOULS

COMPAÑÍA:
SEGA
GÉNERO:
Lucha
PLATAFORMA:
DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Sin duda, lo más interesante de todo es el argumento genérico del título, situado entre el final de la primera temporada del anime y el principio de la segunda, y que es totalmente inédito. No te estropearemos la sorpresa, pero sin duda aporta nueva luz a ciertos detalles argumentales de la búsqueda de Ichigo para salvar a Rukia. Como siempre en cualquier buen juego de lucha que se precie, la variedad de personajes entre los que elegir es muy alta, con un total de 44 de los protagonistas habituales del anime. Los personajes cuentan con ataques especiales y combinaciones que pueden causar daño adicional entre sus oponentes, y aprender a dominar esas técnicas es sin duda muy importante para avanzar en el juego. Pero sin duda, no es lo único interesante que nos ofrece *Dark Souls*...

Escenarios para todos los gustos

Entre esas novedades destacan, sin duda, los escenarios de batalla que nos ofrece el juego, no sólo por su variedad sino porque cuentan con diferentes planos de combate; por lo tanto, podrás elegir en todo momento si luchas en primer plano o en el fondo, lo cual te permitirá perseguir a tus oponentes e impedir que huyan, por ejemplo. En todo momento deberás usar tu mazo de cartas espirituales para potenciar tu ataque o tu defensa, realizar movimientos especiales o mejorar de muchas otras formas tu posible estrategia. Por último, destacar la presencia en el juego de una nueva Enciclopedia Bleach, que contiene todo tipo de datos y anécdotas divertidas sobre el universo en el que viven Ichigo y el resto de personajes. ¡Échale un vistazo para comprobar si lo sabes todo sobre *Bleach*... si te lo permiten los frenéticos combates de *Dark Souls*!

MULTIJUGADOR PARA CUATRO

Dark Souls permite a un máximo de cuatro jugadores disputar una partida a través de la conexión Wi-Fi. Para ello, sólo hace falta que uno de los jugadores tenga el cartucho original para que el resto de participantes puedan conectarse a él y jugar en grupo.

¡CONCURSA!

¡APRENDE JAPONÉS CON TU NINTENDO DS!

¡Aprender japonés nunca fue tan fácil como con **Mind Your Language: Learn Japanese!** Participa en nuestro concurso de 10 unidades enviándonos un dibujo de la simpática estudiante que aparece en la carátula del juego. ¡Los mejores dibujos se llevarán un juego!

NINTENDO DS. Producto oficial mega trix inlingua spiral house V.2 PLAY 3+ www.pegi.info

¡Recuerda! ¡Necesitas la autorización de tus padres para participar en el concurso!

Mind Your LanguageTM & © 2008. Publicado por V.2 PLAY. V.2 PLAY, el logo de V.2 PLAY y Mind Your LanguageTM Learn Japanese! son marcas comerciales registradas de Virgin Play, S.A. Todos los derechos reservados. MEGATRIX © 2008. Antena 3 Televisión S.A. Todos los derechos reservados. El nombre inlingua y el logo de inlingua son marcas registradas y/o marcas comerciales registradas en inlingua International Ltd. Todos los derechos reservados.

Pide a tus padres/tutores que nos envíen el cupón con tus datos a:

La respuesta correcta es: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

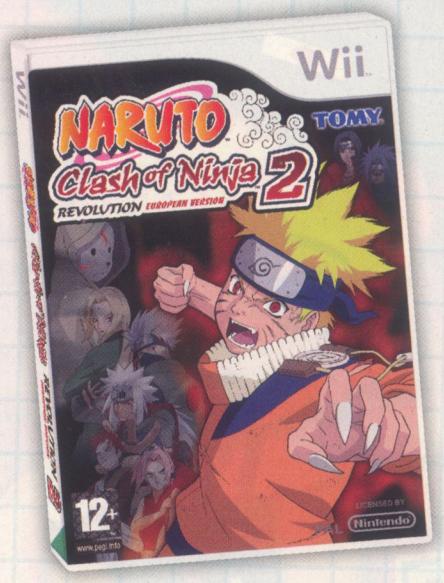
Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
MEGA HIRO 32
CONCURSO LEARN JAPANESE
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 30 de abril de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

NARUTO CLASH OF NINJA REVOLUTION 2

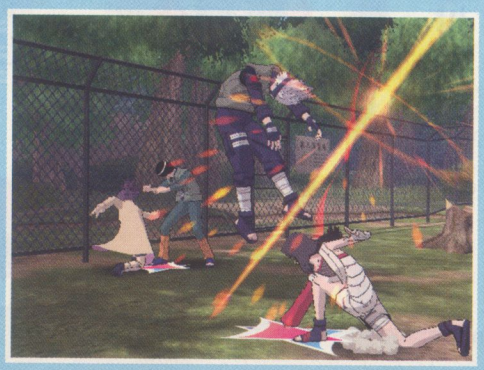


El segundo título para Wii protagonizado por Naruto Uzumaki nos presenta, como siempre, una amenaza contra la Villa Oculta de la Hoja. Una vez más, deberás ponerte en la piel de Naruto y sus amigos para librar tu pequeño pueblo del peligro que se cierne sobre él.

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2

COMPAÑÍA:
Nintendo
GÉNERO:
Lucha
PLATAFORMA:
Wii
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-4
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Todo empieza cuando un enemigo misterioso empieza a atacar la aldea usando una técnica basada en alucinaciones llamada "genjutsu", que hace que los habitantes de la aldea vean a sus amigos como enemigos y se enfrenten con ellos. Además, esos mismos enemigos han erigido una serie de barreras alrededor del pueblo que impiden a los habitantes escapar a los terribles efectos de esa técnica.



¡Libera la Villa!

Como siempre, será la responsabilidad de Naruto y algunos de sus amigos el liberar a los pobres habitantes de la Villa de tan incómoda situación. Tienes un montón de personajes diferentes entre los que elegir (en este caso 35), cada uno de los cuales tiene sus técnicas y movimientos personales, que deberás reproducir con el Wiimote. Además, si encadenas varios movimientos diferentes, conseguirás efectos especiales, recuperando chakra o aumentando temporalmente la fuerza de tu personaje. ¡Necesitarás hasta tu último truco para hacer frente al terrible peligro que amenaza la Villa. Por eso, y para que te prepares de la mejor forma posible para hacerle frente, el juego incluye también un completo modo de entrenamiento, así como un completo modo multijugador en el que pueden participar hasta cuatro jugadores. Si añadimos a todo esto algunos toques finales como la existencia de elementos desbloqueables (sean películas, melodías o efectos de sonido) que sólo estarán disponibles una vez hayas superado cierto punto del juego, la verdad es que *Clash of Ninja Revolution 2* supone una opción francamente entretenida si te quedaste con ganas con la primera parte...

COMBATE COMO QUIERAS

Aunque uno de los aspectos más divertidos de *Clash of Ninja Revolution 2* es usar el wiimote o el nunchuck para imitar los movimientos de los ninjas, si tienes algún problema para luchar también existe la opción de usar sólo el mando clásico de la Wii, o incluso el mando de Gamecube. ¡Elige el método con el que te sientas más cómodo y prepárate para luchar hasta la extenuación!

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

Salva el mundo manejando un grupo de cinco "monstruos" divertidísimos en la adaptación de una de las películas más entretenidas del año. ¡Eso sí, ten cuidado con esos alienígenas que han venido a invadir la Tierra... parece que tienen muy malas pulgas!

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

COMPAÑÍA:
Activision

GÉNERO:
Acción

PLATAFORMA:
PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS

IDIOMA:
Español

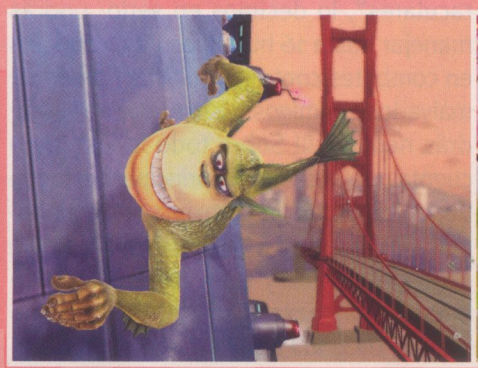
JUGADORES:
1-2

DISPONIBLE:
Ya a la venta

Monstruos contra alienígenas sigue a grandes rasgos el argumento de la película en la que se inspira: cuando unos terribles robots alienígenas enviados por el malvado Galaxhar amenazan con conquistar la Tierra, el gobierno recurre a un grupo de "monstruos" que son la única esperanza contra el enemigo. Tú serás el responsable de manejar a estos cinco curiosos personajes, cada uno de los cuales tiene poderes, habilidades y personalidades completamente diferentes...

Una habilidad para cada problema

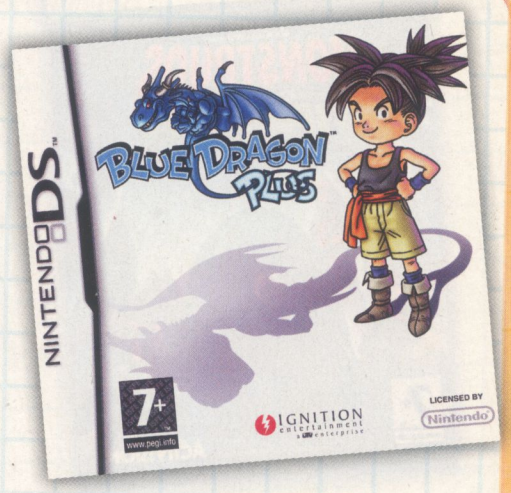
Efectivamente, a lo largo de los más de doce niveles que tiene el juego, irás asumiendo el control de los diferentes personajes para superar los obstáculos que te vayas encontrando. Así pues, deberás aprovechar los poderes de cada uno de los miembros de tu grupo: Genórmica, la mujer de 15 metros, te permite atravesar grandes distancias con rapidez y usar su fuerza para hacer frente a las hordas de robots alienígenas; B.O.B., la masa informe gelatinosa, puede devorar y luego escupir enemigos y objetos (¡puaj!); Eslabón Perdido, una mezcla de pez y gorila, es un auténtico acróbata capaz de escalar cualquier estructura; por último, Insectosauro, un enorme gusano de más de 100 metros de altura, lanza hilos de seda y cuenta con un ataque sónico que puede sembrar el caos entre los enemigos. Todas estas habilidades, y muchas más, serán puestas a prueba en los más de doce niveles que componen el juego, que naturalmente recorren los escenarios que aparecen en la película... ¡incluida la nave nodriza del maligno Galaxhar, por supuesto! ¿Lograrás salvar la Tierra de los peligros que la acechan? ¡Descúbrelo con *Monstruos contra Alienígenas*!



UN CURIOSO MODO COOPERATIVO

El quinto miembro del grupo de "monstruos", el Dr. Cucaracha, participará en la acción del juego a través de un segundo jugador que puede sumarse a la aventura en cualquier momento, empleando los extraños artilugios inventados por su privilegiada mente... ¡y además puede llegar a los lugares más recónditos, a los que sólo acceden las cucarachas más listas!

BLUE DRAGON PLUS



Después de vivir aventuras en Xbox 360, Shu vuelve a invadir las pantallas de tu consola, en este caso la portátil de Nintendo. Ármate de valor y acompaña a Shu y sus amigos en su lucha contra una temible sombra de Balaur, un dragón de tres cabezas.

BLUE DRAGON PLUS

COMPAÑÍA:
Virgin Play
GÉNERO:
RPG/estrategia
PLATAFORMA:
DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1
DISPONIBLE:
A la venta en abril

La acción de *Blue Dragon Plus* empieza más o menos un año después del final del juego de Xbox 360, en el que nuestros héroes acaban con el tiránico Nene. Tras esa tremenda batalla, el mundo se ha partido por la mitad y ahora está formado por un montón de "cubos" que explotaron en sus entrañas. Las cosas comienzan a complicarse cuando uno de esos misteriosos cubos empieza a estremecerse de forma violenta... hasta que de su interior surge la sombra de un Balaur, un terrible dragón de tres cabezas que se dispone a sembrar el caos y la destrucción allá por donde pase.

¡Shu al rescate!

Al igual que en el título de 360, en *Blue Dragon Plus* controlarás al joven Shu, que contará con la ayuda de sus compañeros para vencer a tan temible enemigo. De hecho, *Blue Dragon Plus* presenta una mezcla de RPG y estrategia en tiempo real: a medida que avances en la trama y tus personajes avancen de nivel, podrás equiparlos con los objetos que te parezcan más adecuados en cada momento, e incluso mejorar a los robots que tendrás a tu servicio de cara a los espectaculares combates que te aguardan. Y cuando decimos "espectaculares", lo decimos en serio: podrás manejar hasta 16 humanos y mecanoides en combates contra auténticas hordas de malvados enemigos... ¡sin duda, no lo tendrás nada fácil! Sobre todo teniendo en cuenta que la campaña principal del juego tiene una duración aproximada de 30 horas... ¡Ya lo sabes! ¡Prepárate para ponerte en la piel de Shu y enfrentarte a las sombras que amenazan con destruir el mundo de *Blue Dragon Plus*!

EL ANIME, PRONTO EN CARTOON NETWORK

Si te apasiona el mundo de *Blue Dragon* estás de suerte, ya que próximamente el anime de Akira Toriyama se estrenará en Cartoon Network. ¡Por fin podrás disfrutar de las aventuras de Shu y sus amigos en la pantalla de tu televisor!

¡CONCURSA!

¡VIAJA POR EL UNIVERSO Y GANA UNA DE LAS 10 UNIDADES QUE TENEMOS DE SPECTROBES: A LAS PUERTAS DE LA GALAXIA!

Con Spectrobes: A las puertas de la galaxia, para Nintendo DS, viajarás por todo el universo en busca de estas curiosas criaturas para que te ayuden en tu misión. Si quieres participar en nuestro concurso de 10 unidades del juego, sólo hace falta que nos envíes un dibujo del spectrobe que más te guste... ¡aquí tienes algunos ejemplos! ¡Los mejores dibujos se llevarán un juego!

NINTENDO DS. Disney

© Disney. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.

¡Recuerda! ¡Necesitas la autorización de tus padres para participar en el concurso!

Pide a tus padres/tutores que nos envíen tu diálogo junto con el cupón con tus datos a:

PANINI
MEGA HIRO 32
CONCURSO SPECTROBES
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Se comunica al padre/madre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados para participar en el concurso y, en su caso, ser notificados del premio, quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para el envío de los correspondientes premios y serán eliminados una vez finalice la promoción. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado. Promoción válida hasta el 30 de abril de 2009. Los dibujos serán elegidos por un jurado interno, y no se devolverán a sus autores. Bases del concurso en la sección de concursos de la web de Panini (www.panini.es).

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

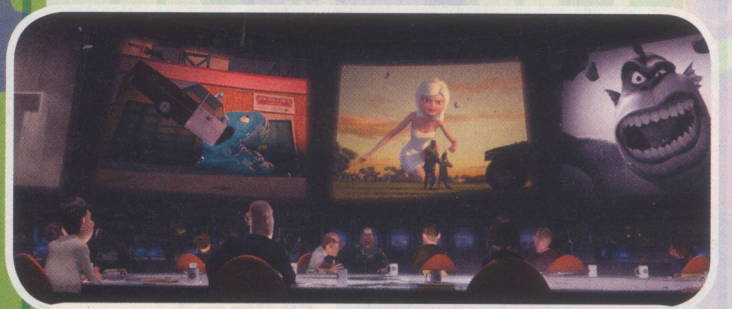
Prepárate, porque está a punto de aterrizar una de las películas de animación más interesantes del año. Se titula *Monstruos contra alienígenas*, y nos narra las aventuras del esperpéntico grupo de héroes que debe salvar la Tierra cuando esta se ve invadida por unos temibles alienígenas.

Todo empieza en un pueblo tranquilo de Estados Unidos. Susan Murphy, una chica del lugar, es alcanzada por un meteorito llegado del espacio que la transforma en una mujer gigantesca dotada de una fuerza enorme. Cuando aún no se ha acostumbrado a su nuevo estado, aparecen unos militares que la toman por la fuerza y la llevan a una base secreta en la que conocerá a otros "monstruos" como ella (pues así la consideran los militares).

La pobre Susan está desconsolada, pero entonces ocurre algo que vuelve a dar un vuelco a su vida: a la Tierra llega un OVNI tripulado por Galaxhar, un maléfico alienígena que exige el rendimiento incondicional de la Tierra...

Los salvadores del planeta

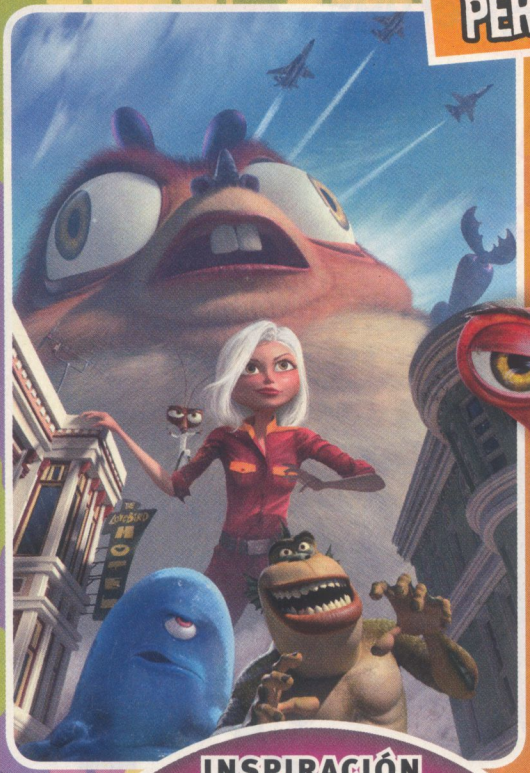
El tal Galaxhar parece muy capaz de cumplir sus amenazas, y sus ejércitos de robots alienígenas resultan ser unos enemigos formidables para las defensas de la Tierra. Desesperados, los militares recurren a la que es su última esperanza: los monstruos que tienen encerrados, incluida Susan. De esta forma, Genórmica (como la llaman todos ahora), acompañada de B.O.B., el Eslabón Perdido, el Doctor Cucaracha e Insectauro, harán frente con valentía a los temibles enemigos que quieren conquistar nuestro planeta.



En el caso de Genórmica, también tendrá que hacer frente a otras cosas: su novio, Derek, no acaba de llevar muy bien el cambio de tamaño de Susan, lo que hará que los dos tengan que replantearse la situación...

Y así, entre discusiones de pareja, peleas contra los alienígenas y unos cuantos chistes malos, discurre el argumento de esta peli, que hace gala de una espectacular animación 3D. No es de extrañar, ya que los responsables de *Monstruos contra alienígenas* fueron también los creadores de otras pelis tan divertidas y entretenidas como *Shrek* o *Madagascar*. ¡Por lo tanto, la diversión y la acción está garantizada! ¿Lograrán los "monstruos" detener a los alienígenas? ¿Logrará Susan recuperar su vida (y su tamaño) normal? ¡Las respuestas, en cines a partir del 3 de abril!

PERSONAJES



GENÓRMICA (SUSAN MURPHY)

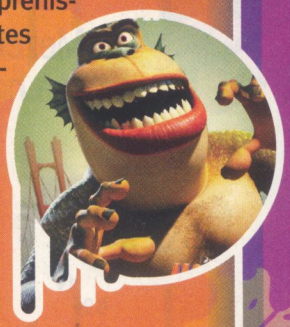
Cuando un meteorito la hace crecer hasta alcanzar casi 15 metros, la vida de Susan Murphy cambia para siempre. Aunque al principio ansía recuperar por cualquier medio su vida anterior, pronto acaba descubriendo que tener ese tamaño también tiene sus ventajas... y también que la auténtica fuerza siempre yace en el interior de una persona.

DOCTOR CUCARACHA

Un accidente durante un experimento con humanos y cucarachas transformó a un brillante científico en una cucaracha de tamaño humano. Eso sí, una cucaracha muy, muy inteligente, que pondrá todo su ingenio al servicio de la lucha contra Galaxhar y sus robots... siempre que no esté ocupado devorando cualquier comida podrida que encuentre cerca, claro.

EL ESLABÓN PERDIDO

El Eslabón Perdido es una mezcla entre hombre prehistórico y pez que quedó capturado en el hielo antes de evolucionar y convertirse en... otra cosa. Milenios después, salió de su cárcel de hielo y se dedicó a aterrorizar a la gente antes de que el ejército le interceptara. Es bravucón y chulito... al menos hasta que descubre que tendrá que emplearse a fondo para frenar a la invasión alienígena.



INSPIRACIÓN CINEMATOGRÁFICA

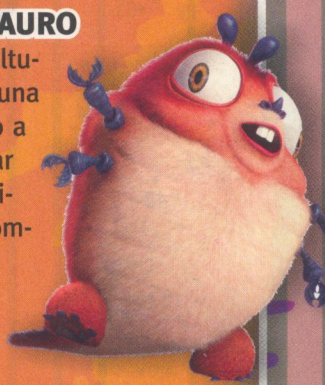
Los monstruos de la película están inspirados en algunas películas clásicas de ciencia ficción: así, Genórmica se basa en el personaje de *El ataque de la mujer de 50 pies*; el Eslabón Perdido podría aparecer en *La mujer y el monstruo*; el Dr. Cucaracha está inspirado en *La mosca*; e Insectosauro podría ser amigo de Godzilla o de cualquier otro monstruo gigantesco. En cuanto al malísimo de Galaxhar, cumpliría a la perfección como villano en cualquier peli del género...

B.O.B.

B.O.B. es el resultado de un cruce entre un tomate transgénico y un postre con forma de jalea. Por lo tanto, es amorfo y gelatinoso... ¡y eso le va muy bien! Es totalmente indestructible y tiene un apetito voraz, lo que le permite comerse cualquier cosa sin demasiados problemas. Aunque es un poco atolondrado, tiene un corazón de oro y es el miembro más entrañable del grupo.

INSECTOSAURO

Este monstruo de más de 100 metros de altura nació cuando la radiación nuclear bañó una larva normal y corriente. Tras reducir la ciudad de Tokio a cenizas, fue interceptado por el gobierno. Puede lanzar hilos de seda por la nariz... aunque habla con un gruñido inteligible que sólo su buen amigo Eslabón comprende.



GALAXHAR

El villano de la película es mitad humanoide, mitad calamar y malísimo hasta la médula. Galaxhar es un tirano a la vieja usanza, que destruyó su propio planeta para reconstruirlo a su gusto en otro lugar. Ahora recorre la galaxia en busca de la sustancia más poderosa que se conoce, el Quantonium, con la que espera dominar el universo entero, empezando por la Tierra. ¿Podrán detenerle nuestros héroes?

¡GIRA LA PÁGINA PARA DESCUBRIR UNAS DIVERTIDAS ACTIVIDADES PROTAGONIZADAS POR LOS MONSTRUOS DE LA PELI!

DREAMWORKS

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS™

¡La Ciencia es Divertida!

¡Haz tu propia Masa Viscosa!

LO QUE NECESITAS:

POR FAVOR ASEGÚRATE DE CONTAR CON LA SUPERVISIÓN DE UN ADULTO ANTES DE INTENTAR EL EXPERIMENTO

120ml de agua
120ml de cola
5ml de detergente en polvo
Colorante alimenticio

¡Mezcla todos los ingredientes y amasa hasta que se convierta en una masa viscosa!

SALIDA

EN CINES 3 DE ABRIL 2009

PRÓXIMAMENTE EN CINES Y EN CINES CON TECNOLOGÍA 3D real 3D Y IMAX 3D

www.monstruoscontraalienigenas.es

INTRU 3D

DREAMWORKS

JORGE LORENZO

PERSONAJE MEGA HIRO DEL MES

Con sólo 21 años (casi 22) ya es uno de los mejores pilotos del motociclismo español. Bicampeón del mundo en la categoría de 250 cc en 2006 y 2007, el año pasado fue el mejor novato de MotoGP (la categoría de las motos más potentes), y esta temporada que pronto comenzará tiene muchas opciones de ser campeón. ¡Este chico corre mucho!

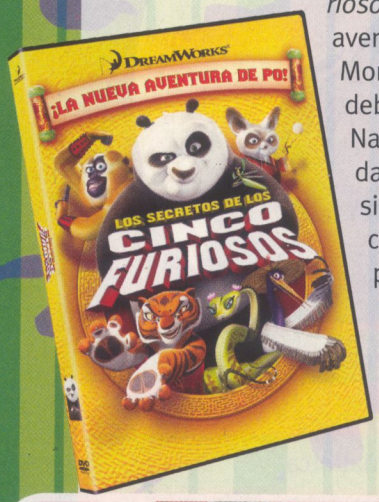
Tendrá su propio cómic

Tal es la popularidad de Jorge Lorenzo que pronto protagonizará su propio cómic, que se pondrá a la venta este mes de abril. Llevará por título precisamente *Lorenzo's Land*, y sólo te adelantamos que a lo largo de sus páginas el piloto de motos protagonizará unas aventuras sin duda muy curiosas...

- Nombre completo: Jorge Lorenzo Guerrero
- Cumpleaños: 4 de mayo
- Ciudad de origen: Palma de Mallorca
- Número de dorsal: 99
- Equipo: Fiat Yamaha Team
- Plato favorito: La paella
- Música: Es fan de los Red Hot Chili Peppers
- Actriz preferida: Angelina Jolie
- Un peinado: Cuando era muy jovencito salía a correr con cresta y dos estrellas dibujadas, una a cada lado de la cabeza.
- Récord curioso: Es el piloto más joven en participar en un Gran Premio. En 2002 en el Gran Premio de Jerez Jorge se perdió el primer día de entrenos, un viernes, porque tenía 14 años. Pero al día siguiente, sábado, como era su cumple ya tenía 15 y sí pudo competir en la categoría de 125 cc.
- Le gustan: Los videojuegos y mantenerse en forma: hace mucho ejercicio en el gimnasio y practica deportes de contacto.
- Aspiraciones: Le gustaría ser actor en un futuro. También participa siempre que puede en actos benéficos y ha hecho de modelo.
- Un defecto: Es un poco marmota, ¡se queda dormido en casi cualquier sitio!
- Disfraces: Para celebrar sus victorias se ha disfrazado de gladiador romano o de boxeador; también clavaba una bandera de Lorenzo's Land ("La tierra de Lorenzo") en cada circuito que conquistaba.

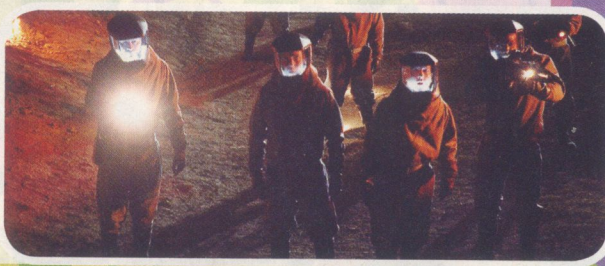
¡NO TE PIERDAS LAS AVENTURAS DE LOS CINCO FURIOSOS!

Si viste *Kung Fu Panda*, seguro que te lo pasaste bomba con los cinco compañeros de aventuras de Po, el torpón oso que protagonizaba la peli. Pues bien, ahora puedes disfrutar en DVD de *Los secretos de los Cinco Furiosos*, en los que descubrirás nuevas aventuras de Tigresa, Grulla, Víbora, Mono y Mantis, que en esta ocasión deben enfrentarse al temible Shifu. Naturalmente, contarán con la ayuda del torpe e inigualable Po, que sigue siendo un guerrero impredecible... y divertidísimo. ¡Prepárate para una ensalada de combates rápidos como el rayo, acompañada de una buena andanada de chistes, con *Los secretos de los Cinco Furiosos*!

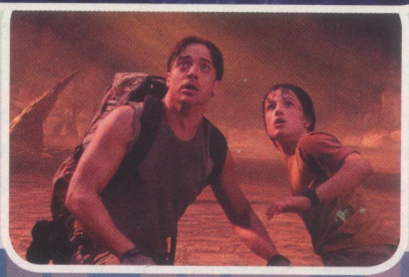


¡VISITA LA MONTAÑA EMBRUJADA!

Desde hace años existe en el desierto de Nevada un misterioso lugar conocido como la "Montaña Embrujada". Los lugareños hablan de fenómenos inexplicables que tienen lugar cerca de la zona. Y cuando Jack Bruno (Dwayne Johnson, de *El Rey Escorpión*), un taxista de Las Vegas, recoge a dos misteriosos niños, se ve envuelto en una increíble aventura que tiene mucho que ver con la misteriosa montaña. Jack no cree a los niños cuando le dicen que son alienígenas llegados del espacio exterior... ¡pero cambia de opinión cuando hacen gala de unos increíbles poderes sobrenaturales! Y claro, el hecho de que les persigan el gobierno, los criminales y algún elemento llegado de otro planeta no hace precisamente más fácil el viaje hacia la montaña en cuestión... ¡No te pierdas *La montaña embrujada*, en cines a partir del 17 de abril!

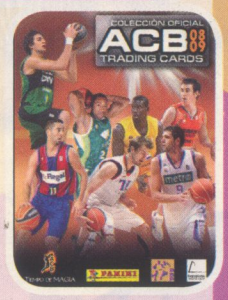


VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA



En esta nueva adaptación del libro clásico de Julio Verne, Brendan Fraser da vida al profesor Trevor Anderson, un intrépido aventurero que emprende de un increíble viaje en busca de su hermano perdido acompañado de su joven sobrino Sean. El viaje empezará en Islandia, pero le llevará hasta el mismísimo centro de la Tierra, donde descubrirá un fantástico mundo escondido, pero también lleno de incontables peligros en los que contará con la ayuda de Hannah, una guía de la zona. La reciente edición en DVD de esta película te permitirá revivir toda la emoción de esta película repleta de aventuras y efectos especiales espectaculares. ¡Además, la edición incluye la película en 2D y también en 3D, y viene acompañada de unas gafas especiales para que puedas disfrutar de la experiencia de forma más realista que nunca!

LA ACB, EN CROMOS



El fútbol ya no es el único deporte con una colección de cromos. El baloncesto está más de moda que nunca, en especial desde que España es campeona del mundo y tiene una gran representación en la NBA. Por eso, desde hace unas semanas ya puedes hacerte la colección de *trading cards* de la ACB, que incluye hasta 360 cromos con todos los jugadores de la segunda mejor liga de baloncesto del mundo. En la colección encontrarás las fotos más espectaculares de las estrellas de la canasta con todos sus datos y estadísticas, y también series especiales con escudos, curiosidades y muchas sorpresas sobre la liga nacional. ¡Ya lo sabes! Pásate por el quiosco y llévate la ACB a casa... ¡No te lo pierdas!

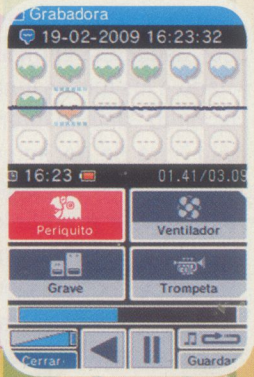
¡PREPÁRATE PARA IR ALAPLAYA!

Sí, ya sabemos que aún no estamos en verano, pero eso no es ningún obstáculo desde que existe Alaplaya, el nuevo portal de juegos online multijugador que puedes encontrar en http://es.alaplaya.eu/. Los juegos de este portal son totalmente gratuitos, y lo mejor de todo, están en castellano y hay un montón de ellos diferentes. Para jugar a cualquiera basta con que te des de alta una sola vez, lo que te permitirá acceder a un nuevo universo en el que participan jugadores de toda Europa. Una vez registrado, basta con que te crees un avatar, que te acompañará allá donde vayas dentro del portal, y empezar a jugar... ¡es así de fácil! Además de los juegos, el portal incluye foros, salas de chat, ránkings y torneos de los diferentes juegos... ¡en fin, un montón de cosas de lo más interesantes! ¿Por qué no lo pruebas?

LLEGA LA NINTENDO DSI

El 3 de abril llega a todas las tiendas la nueva versión de la consola Nintendo DS, que se conocerá como DSi. Disponible por ahora en sólo dos colores (blanco y negro), la DSi es más fina y ligera que las versiones anteriores, y lo más importante, ofrece nuevas opciones multimedia ausentes hasta ahora en la portátil de Nintendo. La más importante es la cámara, o más bien, las dos cámaras de la consola, que detectan los movimientos de la cara, brazos y manos del jugador, lo que abre un nuevo mundo de posibilidades en el manejo táctil de la DS. Las cámaras también te permiten hacer fotos normales, a las que podrás aplicar varios efectos visuales, bien en el momento de tomarla o una vez realizada la instantánea: entre otras cosas, podrás distorsionar tu cara usando el lápiz, convertirla en Mario añadiendo bigote y sombrero, o incluso enmarcar tu foto, que luego podrás compartir con quien quieras usando la conexión inalámbrica o guardándola en una tarjeta de memoria.

La DSi también viene con un navegador de Internet incorporado, con el cual, como ya ocurre con la Wii, podrás descargarte nuevos contenidos, juegos y aplicaciones de la Tienda Nintendo DSiWare. Pronto podrás disfrutar de nuevos juegos diseñados especialmente para DSi, y que intentarán aprovechar las nuevas prestaciones que ofrecen sus cámaras. Si a eso añadimos que la DSi también tiene un sistema de sonido mejorado que te permite escuchar e incluso jugar con tus archivos de música y sonido, está claro que es una opción fantástica si algún día tienes que jubilar tu DS... ¡o si aún no tienes una consola portátil!



¡DESCUBRE CUÁL ES TU SIGNO DEL HORÓSCOPO CHINO!

Si el mes pasado te enseñábamos a escribir tu nombre en japonés, esta vez te proponemos que descubras qué signo del horóscopo chino se corresponde contigo y con tus allegados. ¡Déjalos de piedra con tus conocimientos orientales!

El origen del zodíaco chino

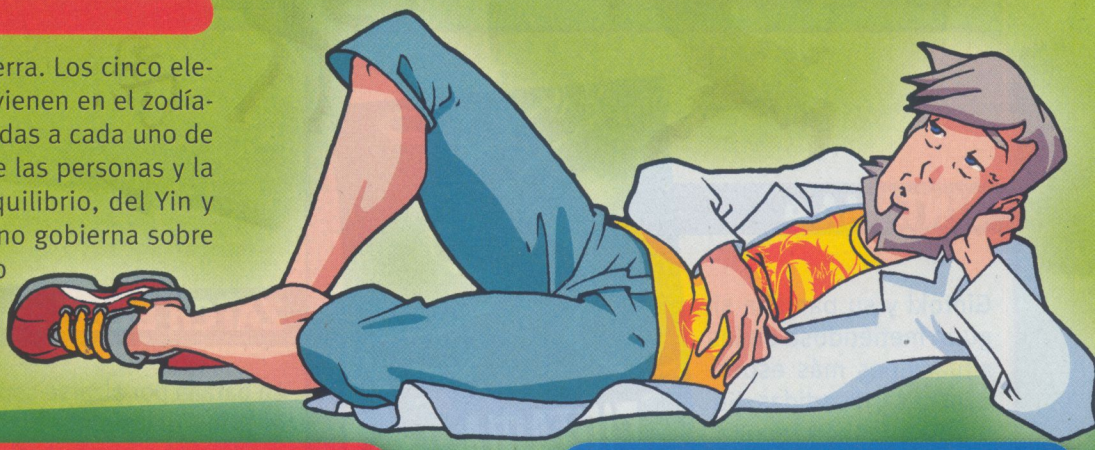
Del mismo modo que en Occidente tenemos el zodíaco de los Tauro, Piscis, Libra y demás símbolos, en Oriente siguen su propio horóscopo, el chino. Son varias las leyendas que explican su origen, todas ellas referentes a la enemistad entre el gato y el ratón. Una de las más famosas cuenta que el emperador de Jade organizó un banquete para elegir a los animales que aparecerían en el zodíaco que pensaba crear. Encargó a la rata que avisara a todos los animales y ésta así lo hizo, salvo en el caso del gato. A él le explicó que el banquete sería un día más tarde. De ese modo, el emperador dejó fuera del zodíaco al gato y en su lugar puso a la rata. En cualquier caso, la principal diferencia del horóscopo chino es que parte del movimiento de rotación de la Luna, mientras que el occidental lo hace a partir del Sol.

Doce animales, internos y secretos

Hace años que se popularizó en Occidente el horóscopo chino. En parte, precisamente gracias al cine, los cómics y las series de anime. Sin embargo, aún hoy la gente cree que este zodíaco sólo depende del año de nacimiento de las personas. Nada más lejos de la realidad. Aunque el horóscopo chino se basa en el año de nacimiento, también tienen una importante ascendencia otros dos aspectos: el mes de nacimiento (asociado a los meses lunares), que da lugar al llamado "animal interno" de una persona, y la hora de nacimiento, que expresa su "animal secreto". El símbolo marca la manera de ser en que los demás ven a esa persona; el animal interno se refiere a la forma de ser que se muestra y los deseos de futuro, por lo que se tiene muy en cuenta en temas amorosos; y el animal secreto marca la personalidad real.

Los cinco elementos

Agua, madera, fuego, metal y tierra. Los cinco elementos naturales también intervienen en el zodíaco chino. Las características ligadas a cada uno de ellos modifica la forma de ser de las personas y la orientan en la búsqueda del equilibrio, del Yin y el Yang. El único elemento que no gobierna sobre ningún animal es la tierra, por lo que sus características pueden afectar a cualquier persona independientemente de su signo.



SÍMBOLO (POR AÑO DE NACIMIENTO)

SIGNO	AÑO	ELEMENTO
Rata	2008	Fuego
Buey	2009	Agua
Tigre	1998	Madera
Conejo	1999	Madera
Dragón	2000	Fuego
Serpiente	2001	Madera
Caballo	2002	Fuego
Cabra	2003	Agua
Mono	2004	Agua
Gallo	2005	Metal
Perro	2006	Metal
Cerdo	2007	Metal

(recuerda que restando de doce en doce, encontrarás el símbolo del año que busques)

ANIMAL INTERNO (POR MES DE NACIMIENTO)

MES	SIGNO
Enero	Tigre
Febrero	Conejo
Marzo	Dragón
Abril	Serpiente
Mayo	Caballo
Junio	Cabra
Julio	Mono
Agosto	Gallo
Septiembre	Perro
Octubre	Cerdo
Noviembre	Rata
Diciembre	Buey

ANIMAL SECRETO (POR HORA DE NACIMIENTO)

HORA	SIGNO
23:00-1:00	Rata
1:00-3:00	Buey
3:00-5:00	Tigre
5:00-7:00	Conejo
7:00-9:00	Dragón
9:00-11:00	Serpiente
11:00-13:00	Caballo
13:00-15:00	Cabra
15:00-17:00	Mono
17:00-19:00	Gallo
19:00-21:00	Perro
21:00-23:00	Cerdo

LAS CLAVES DE LOS SIGNOS

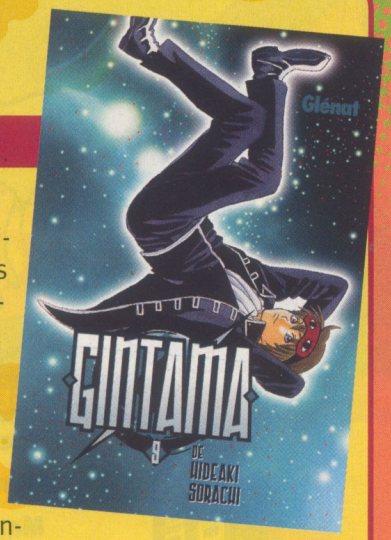
SIGNO	CLAVES
Rata	riqueza, abundancia, astucia, creatividad, seducción, fiereza
Buey	amabilidad, paciencia, perseverancia, esfuerzo, confianza
Tigre	independencia, precaución, valentía, liderazgo, desconfianza, audacia
Conejo	humildad, bondad, elocuencia, hogareño, prudente, tranquilo
Dragón	sabiduría, virtud, honestidad, energía, inteligencia, generosidad
Serpiente	sagacidad, destreza, discreción, egoísmo, frialdad, celos
Caballo	elegancia, docilidad, optimismo, sociabilidad, entrega, temperamento
Cabra	obediencia, respeto, inconstancia, capricho, religioso, distante
Mono	habilidad, ingenio, travesura, originalidad, depresión, vanidad
Gallo	honorabilidad, autoridad, entusiasmo, conservadurismo, agresión
Perro	amistad, lealtad, toleracia, paz, serenidad, calma, comprensión
Cerdo	admiración, defensor, cortesía, galantería, tenacidad, materialismo

2009 es el año del Buey

LAS CLAVES DE LOS ELEMENTOS

ELEMENTO	CLAVES
Agua	comunicación, sensibilidad, intuición
Madera	solidez, creatividad, mejoría
Fuego	pasión, dinamismo, inteligencia
Metal	fortaleza, utilidad, confiable
Tierra	equilibrio, fertilidad, sentido común

GINTAMA 9



Gintoki y su pandilla siguen metiéndose en las situaciones más esperpénticas y divertidas. Su última aventura resulta muy peligrosa. El malvado comisario Chintaro Tooyama ha detenido a Elizabeth y la mantiene entre rejas. Katsura convence a Gin para que le ayude a liberarla. Al fin y al cabo, ellos tres fueron compañeros en su época como guerreros Joi en la lucha contra la invasión espacial. Así que Gin, Katsura, Shinpachi, Kagura y Ayame van a entrar en los terrenos de Tooyama para liberar a Elizabeth. Ignoran que el comisario ha contratado a un hombre con notables aptitudes para la lucha: Zenzo Hattori.

Serie abierta / 192 págs. / 7,50 euros / Ediciones Glénat

ZATCH BELL! 29

La batalla por alzarse con el trono del mundo mamodo está en su recta final. Prácticamente todos los participantes han sido eliminados y están de regreso en su mundo. Zatch y sus aliados que aún aguantan se enfrentan al enemigo más fuerte con el que hayan peleado durante todo ese tiempo. ¡Zeon es el rival más poderoso y peligroso! Pero lo peor está por llegar: a través de Zeno, Zatch comienza a recordar cosas de su pasado. ¡Incluso quién es en realidad! Esas revelaciones le dejan muy tocado. No parece listo para la gran pelea. ¿Será capaz de sobreponerse y luchar como él sabe?

33 tomos / 192 págs. / 7,50 euros / Norma Editorial

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Blood+ (Asuka Katsura)

¿Cómo estás, otaku? ¿Qué? ¿Buscando una nueva lectura manga? ¡Estás en la página indicada! Será mejor que sigas leyendo, porque en esta ocasión te hablamos más a fondo de un manga que aparecía en nuestro reportaje sobre vampiros del anterior número de *Mega Hiro*. Me refiero a *Blood+*, un título lleno de acción y emoción.

Saya Otonashi vive en Okinawa con su padre adoptivo George y sus hermanastros Kai y Riku. Va al instituto, forma parte del club de atletismo y trata de comportarse como una adolescente normal. Pero no puede obviar que padece amnesia. No recuerda nada anterior al último año. Ni quién es, ni de dónde viene, ni siquiera si tenía familia o amigos. Pero esto cambia el día que conoce a un violonchelista callejero, Hagi. Este joven esbelto le cuenta que ella es la única capaz de aniquilar a los Quirópteros y que él es su Caballero, su protector. Saya no le cree, pero descubre que es cierto cuando se ve empuñando una espada. Con ella, fulmina a unos Quirópteros. La verdad ha salido al descubierto y nada va a ser como antes. Saya debe ayudar a una organización llamada Escudo Rojo, dirigida por Joel, que se encarga de aniquilar los Quirópteros y busca a su creadora: Diva, ¡la hermana gemela de Saya! Una feroz lucha entre las dos jóvenes y sus respectivos Caballeros acaba de comenzar.

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★

Blood+
Autor: Asuka Katsura
Tomos: 5
Precio: 7,50 euros
Editorial: Norma Editorial

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Reborn***
MANGA Y ANIME: ***Tutor Hitman Reborn!***

Llegado de Italia, Reborn es el asesino más reputado del clan Vongola. Su tarea es la de entrenar a Tsunayoshi Sawada para cuando llegue el momento de que se convierta en el décimo capo del clan. Tsuna es un inútil de tomo y lomo, pero adquiere grandes habilidades gracias a Reborn. A pesar de su apariencia de bebé, este profesor particular y asesino a sueldo domina toda clase de armas. Es también un experto en tareas de espionaje y un as en el combate cuerpo a cuerpo. Además, posee bastos conocimientos en disciplinas tales como las matemáticas.

Reborn cuenta con las balas "a muerte", con que confiere a Tsuna un enorme poder y unas habilidades especiales en función de dónde penetre la bala. Tsuna muere y resucita –en calzones- con un único pensamiento: hacer aquello que se arrepentía de no haber hecho al recibir el disparo. De ese modo, Reborn consigue que Tsuna sea popular y respetado por todo el instituto. De paso, va formando un grupo de hombres de confianza para él, como Gokudera y Yamamoto. Aparte, hay otros personajes a su alrededor, como Lambo, del clan Bovino, su archirrival, aunque en realidad quiera ser su amigo. ¡O Bianchi, que está coladita por él y trata de envenenar a Tsuna para liberar a Reborn de su misión! ¡La famiglia no para de crecer!

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

- **Bleach 29 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 200 págs, 7,50 euros
- **D.Gray-Man 15 (serie abierta)**, de Hoshino Katsura. 192 págs, 7,50 euros
- **Gintama 9 (serie abierta)**, de Hideaki Sorachi. 192 págs, 7,50 euros
- **Kimagure Orange Road 3 (de 10)**, de Izumi Matsumoto. 352 págs, 9,95 euros
- **The Prince of Tennis 29 (de 42)**, de Takeshi Konomi. 184 págs, 7,50 euros
- **Trigun Maximum 14 (de 14)**, de Yasuhiro Nightow. 272 págs, 8,95 euros

NORMA EDITORIAL

- **¡Ah mi diosa! 27 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 168 págs, 7,50 euros
- **Keroro 15 (serie abierta)**, de Mine Yoshizaki. 168 págs, 7,50 euros
- **Rave 30 (de 35)**, de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **Wild Life 8 (de 23)**, de Masato Fujisaki. 200 págs, 7,50 euros
- **Zatch Bell! 29 (de 33)**, de Makoto Raiku. 192 págs, 7,50 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 16 (de 21)**, de Yoshio Sawai. 184 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan 62 (serie abierta)**, de Gosho Aoyama. 184 páginas, 6,95 euros
- **Detective Conan Especial 29 (serie abierta)**, de Yutaka Abe (dibujo) y Denjiro Maru (guión). 176 páginas, 6,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 16 (serie abierta)**, de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **Rosario to Vampire 2 (serie abierta)**, de Akihisa Ikeda. 192 págs, 4,95 euros
- **Shin-chan 9 (serie abierta)**, de Yoshito Usui. 124 págs, 2,95 euros
- **Shin-chan 10 (serie abierta)**, de Yoshito Usui. 120 págs, 2,95 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 16 (serie abierta)**, de Akira Amano. 200 págs, 5,50 euros

ESTATALES

- **La 2**
  - Zorori el extraordinario
- **CLAN TVE (TDT)**
  - La abeja Maya
  - Pretty Cure
  - Vickie el vikingo
  - Zorori el extraordinario
- **Antena 3**
  - Shin Chan
- **Antena.Neox**
  - Shin Chan
  - Sonic X
- **Telecinco**
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bola de dragón GT
  - Fullmetal Alchemist

© Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

BOLA DE DRAGÓN GT

La Tierra goza de un merecido periodo de paz desde que la lucha contra el malvado Buu llegara a su fin. Hasta que Goku interfiere en los planes de Pilaf y éste desea ante el dragón Shenron que vuelva a ser un crío. Dicho y hecho. Entonces las bolas de dragón se rompen. ¡y hay que buscar las originales por todo el universo!

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Ana de las Tejas Verdes
  - El perro de Flandes
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - El joc de Bi-Daman
  - Kimba el lleó blanc
  - Kiteretsu
  - Ninja Hattori
  - Pokémon
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Gintama
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Ninja Hattori
  - Sargento Kororo
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Bobobo
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - La ley de Ueki
  - Ninja Hattori
  - Ninja Boy Rantaro
  - Slam dunk, el gran mate
- **Castilla La Mancha TV / CMT 2**
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Sargento Kororo
- **ETB-1 / ETB-3**
  - Doraemon katu kosmikoa
  - Doremiren Magia
  - Dragoi Bola GT
  - Kororo Sarjentua
  - Lamu
  - Nonochan
  - One Piece (TDT)
  - Pokemon
  - Rantaro, ninja mutikoa (TDT)
  - Zoroak zoro (TDT)
- **IB3**
  - Bobobo
  - La màgica Doremi
  - Rantaro, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/ La Otra**
  - El sargento Kororo
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Doraemon
  - Doremi (TDT)
  - El detectiu Conan
  - GetBackers
  - Hattori el ninja
  - Kamichama Karin
  - Kororo
  - Maison Ikkoku (TDT)
  - Megaman
  - One Piece
  - Viewtiful Joe
  - Yu Yu Hakusho (TDT)
- **Tv Canaria/ Tv Canaria Dos**
  - Hamtaro
  - Sargento Kororo
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - Doraemon, o gato cósmico
  - O detective Conan
  - One Piece
  - Sarxento Kororo

LAMU

Ataru es un absoluto inútil. Cuando aparecen unos alienígenas invasores en la Tierra, este chaval vago y mujeriego salva el planeta al superar la prueba impuesta por los visitantes: atrapar a la bella extraterrestre Lamu. ¡El problema es que Lamu se enamora de él! La eléctrica alien le va a meter en muchos líos.

CANALES DE PAGO

•Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Corrector Yui
- Death Note
- Detective Conan
- Devil May Cry
- El caballero de Eón
- Gungrave
- Gunslinger Girl
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Nana
- Naruto
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Samurai Champloo
- Super GALS!
- Tsubasa

•Boomerang
- Doraemon, el gato cósmico
- La abeja Maya
- Los cuentos de Hello Kitty
- Zorori, el extraordinario

•Buzz
- Bleach
- Daphne in the Brilliant Blue
- Darker than Black
- Evangelion
- Ghost Hound
- Magikano
- Tokyo Majin
- Witchblade

•Cartoon Network
- Bakugan
- D.Gray-Man
- Doraemon
- Shin chan
- Zorori, el extraordinario

•Jetix
- Dinosaur King
- Naruto
- One Piece
- Pokémon Advanced Challenge
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

DINOSAUR KING

Max, Rex y Zoe son el Team-D. Junto con sus dinocompañeros Chomp, Ace y Paris, buscan cartas de dinosaurios por todo el mundo. Desde el Dinolab que dirige el profesor Taylor, Reece les envía a cualquier parte del planeta. ¡Pero cuidado! La malvada Gang Alpha también va tras las cartas. ¡Y los dinosaurios saben pelear!

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

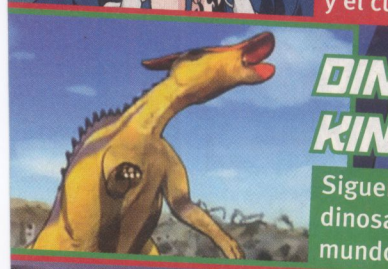
NARUTO

La marcha de Sasuke con el grupo enviado por Orochimaru para custodiarle durante el viaje ha provocado un fuerte impacto en la Villa Oculta de la Hoja. La Quinta Hokage, Tsunade, decide enviar un equipo tras ellos. Un "chunin", Shikamaru, coordina al valiente grupo formado por Choji, Kiba, Neji y Naruto.

En el Próximo número...

KERORO
Batalla contra la tropa Garuru

NARUTO
El sello maldito y el cuarteto del Sonido



DINOSAUR KING
Siguen apareciendo dinosaurios por el mundo

VIDEOJUEGOS
Dragon Ball Evolution, Yu-Gi-Oh!, Star Ocean...

Nº 33

¡A la venta en mayo!

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 30:

*** 10 VIDEOJUEGOS FINAL FANTASY: CHOCOBO'S DUNGEON (WII)**
- Ana López Sánchez (Madrid)
- Eva María Plazas Pollo (Barcelona)
- David Blanquerna González (Valencia)
- Marcos Roca Rojas (Huelva)
- Yasmin Costa Sanz (Lugo)
- Irantzu Mendizábal Gómez (Bilbao)
- Andrea Palleja Quintana (Tarragona)
- Eric Albertí López (Girona)
- Toni Cabezas Redondo (Granada)
- Paula Salino Torres (Toledo)

*** 10 VIDEOJUEGOS B-TEAM METAL CARTOON SQUAD (DS)**
- Albert Calderón Guardiola (Valencia)
- Francisco Juncal González (Valladolid)
- Amelia Frigola Suárez (Barcelona)
- Natalia Darnés Del Pozo (Madrid)
- María Pulido Santos (Barcelona)
- Yolanda Suaña Téllez (Valencia)
- Encarna Vélez Tristán (Valencia)
- Sergio Villanueva Suñer (Madrid)
- Marina Gascón Escobar (Barcelona)
- Aurora Escandell Benítez (Valladolid)

*** 10 VIDEOJUEGOS NARUTO NINJA COUNCIL 2 (DS)**
- Luis Villa Nájera (Asturias)
- Alba Penya Carreras (Barcelona)
- Vanesa Montero Calvo (Girona)
- Carmen Escrivano Jiménez (Madrid)
- Álvaro García López (Toledo)
- Ana María Nicolau Juanola (Barcelona)
- Mª Luisa Retama Gálvez (Huelva)
- Andreu González Contreras (Badajoz)
- Anais Tarrés Guillot (Granada)
- Daniel Povedano Verdasco (Madrid)

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN GENERAL: Ponç Cufinyà
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN ADMINISTRATIVA: Núria Costa
COORDINACIÓN DE PROMOCIONES: Martine Toupy
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
SECRETARIA: Isabel Bujer
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257
Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es
paninirevistas@panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
C/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos.
08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945
Edu Quindós
edu@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

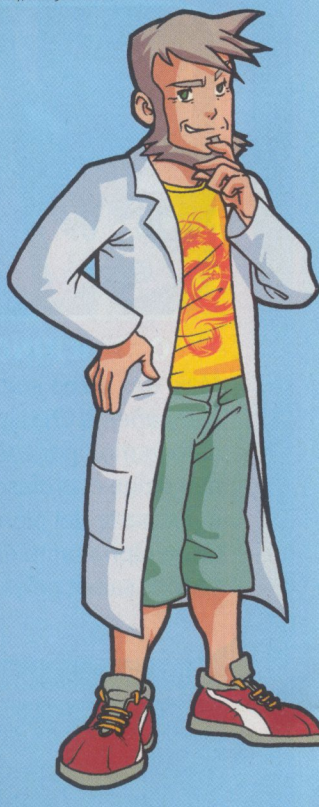
MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

Panini Revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: Andreu Bussot

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: Gl-165-2006
4/2009



¿Te atreves?

SONIC™
y el caballero negro

Explora Camelot, el increíble mundo del Rey Arturo

Juega con hasta 3 amigos más

A la venta el 13 de marzo

12+
www.pegi.info

Wii SONIC TEAM SEGA
www.sega.es

© SEGA. SEGA, the SEGA logo, the SONIC TEAM logo, and SONIC AND THE BLACK KNIGHT are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All Rights Reserved.

¡Ahora en tu consola!

Detective CONAN

La Investigación de Mirápolis

¡YA A LA VENTA!

7+
www.pegi.info

Marvelous Entertainment Inc.

EXCLUSIVO PARA Wii

NOBILIS
www.nobilis.es

©Gosho Aoyama / Shogakukan - YTV – TMS ©2008 Marvelous Entertainment Inc. Published by Nobilis. Nobilis and its logo are registered trademarks of Nobilis Group. NINTENDO Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.